
LA GUIA MAS COMPLETA DE «SUPER STREET FIGHTER II» PARA SUPER NINTENDO Y MEGADRIVE
76 super páginas
SUPER STREET FIGHTER II
Te mostramos las combinaciones de golpes más efectivas
¡Los nuevos luchadores uno a uno!
Las mejores estrategias para vencer siempre
Guías HOBBY CONSOLAS Nº3
Conoce la verdadera historia de S.F. II
Este suplemento se regala junto con el ejemplar nº 39 de la revista Hobby Consolas

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez y Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Roberto Lorente,
José Antonio Gallego
Colaborador: Sergio Herrera

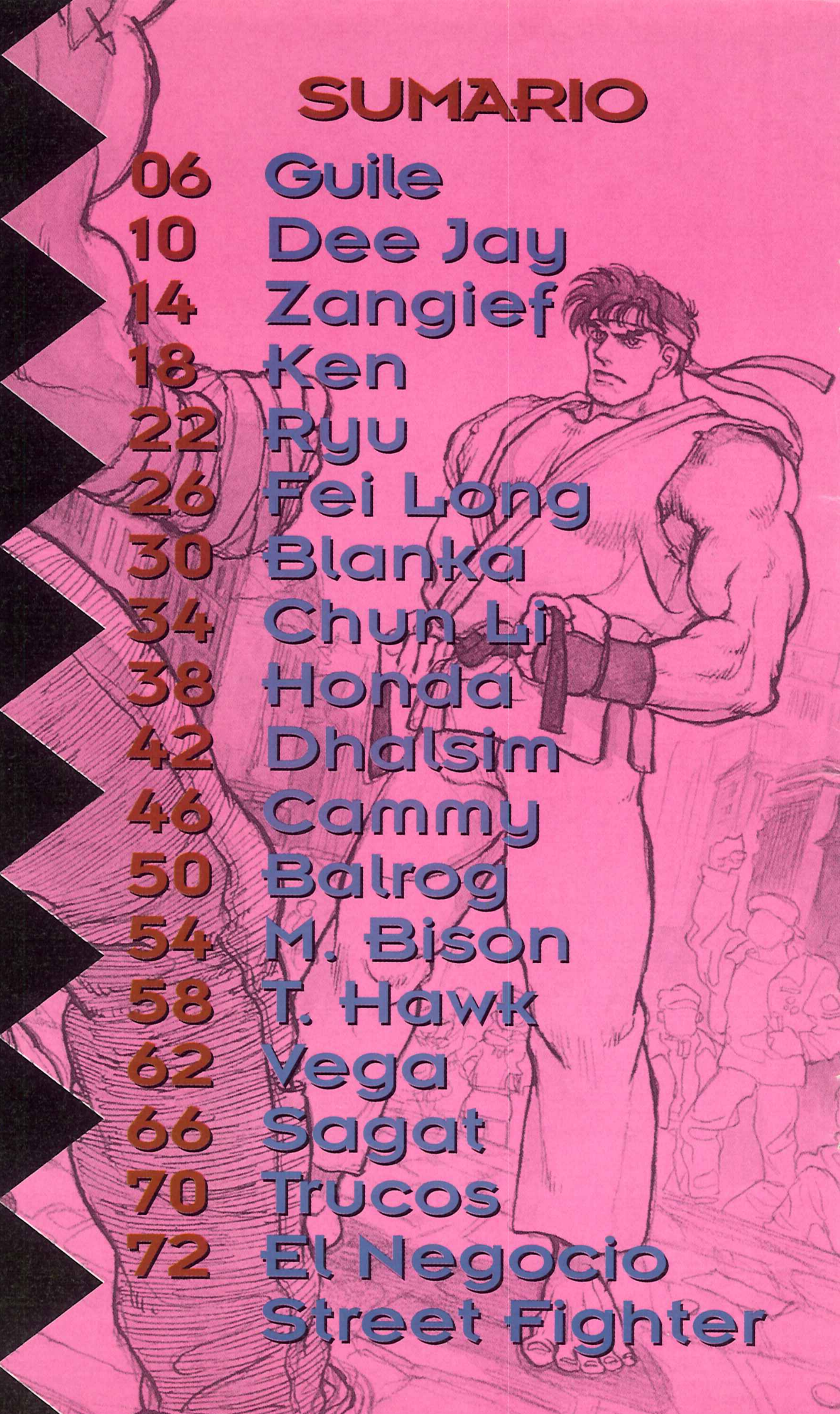
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha

Redacción,
Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones:
Tlf.:654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS S.A.
Tel: 65488199
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Transporte: Boyaca

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro y con fibra reciclada.



SUMARIO

Presentación

Esta colección de útiles guías sobre juegos de lucha no estaría completa sin el correspondiente número dedicado al pionero de los cartuchos de este género. Super Street Fighter II es sin duda la culminación de una colosal dinastía. Lejanos quedan los días en los que las primeras entregas nos ofrecían un limitado número de luchadores, unos escenarios mediocres y un repertorio de golpes más bien escaso. Super Street Fighter II, con la incorporación de cuatro nuevos luchadores ha roto todas las fronteras internacionales para convertirse en un juego auténticamente universal.

El fenómeno ha alcanzado proporciones sociológicas. Su éxito ha motivado la aparición de un mercado paralelo de comics, bandas sonoras, figuras, camisetas, gorras, pins, películas de dibujos animados, etc., del que en las siguientes páginas tendréis un extenso y documentado artículo explicativo.

En los próximos meses asistiremos incluso al estreno de superproducción cinematográfica, que contará como estrellas destacadas al mismísimo Jean Claude Van Damme en el papel del Coronel Guile, al recientemente desaparecido Raul Julia como M. Bison, y a la rubia cantante australiana Kylie Minogue interpretando a la frágil Cammy.

En las siguientes páginas podréis encontrar, además, la verdadera historia de Street Fighter II, así como un completo repaso a cada uno de sus personajes, descubriendo a los nuevos luchadores y analizando las mejoras incluidas en los antiguos. Que disfrutéis.



LA HISTO DE UN M

¿Eres un recién llegado al mudo de los videojuegos?. ¿O quizá tu edad biológica te impide haber vivido ciertos acontecimientos históricos, como el debut de Mario, el lanzamiento del Spectrum o el retorno a los escenarios de Olga Ramos?. Por si eres de esos, o simplemente quieres saber un poco más sobre tu juego de lucha favorito, aquí te ofrecemos su verdadera historia.

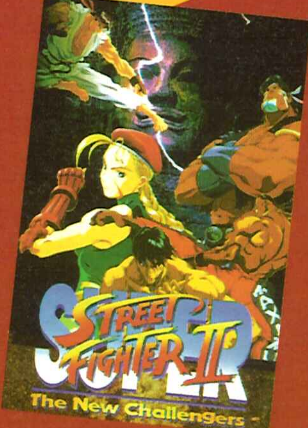
Todo el que haya pisado un salón recreativo en alguna ocasión se habrá fijado en un corrillo de muchachos ansiosos que siempre rodea determinada máquina. Dicha máquina en cuestión se trata, indefectiblemente, de la última versión del juego de lucha más popular y sorprendente de todos los tiempos: Street Fighter II.

El Nacimiento.

Tanto hablar de Street Fighter II habrá hecho que os preguntéis: pero... ¿hubo en alguna ocasión un Street Fighter I?. La respuesta es afirmativa. La primera entrega de Street Fighter apareció en modo arcade hará unos ocho años, y desde luego no se puede decir que rompiera moldes en cuanto a su calidad. El juego incluía dos luchadores, Ryu y Ken (¿quién si no?) que podían luchar entre ellos o contra diez oponentes de todo el mundo: Restu, Gen, Lee, Geki, Joe, Mike, Birdie, Eagle, Adon y Sagat. Si bien no gozó de demasiada popularidad, abrió el camino para sus exitosas secuelas. Y pasaron más de tres años antes de que su segunda parte llegase a los salones de juego, pero todos coincidireis en que la espera valió la pena. Street Fighter II revolucionó los juegos de lucha con sus ocho personajes a elegir, montones de golpes especiales, una jugabilidad

Akuma, uno de los personajes secretos que aparecen en la versión arcade de Super Street Fighter II. Quizá haya más... quizá no.

ORIA MITO



endiablada y la posibilidad de emplear miles de estrategias de lucha adaptables a cada personaje.
Actualmente Street Fighter II es la máquina más jugada de la historia, y era evidente que un éxito semejante pronto tendría su correspondiente versión para las cada vez más populares consolas de videojuegos caseras.
La primera en romper el fuego fue la Super Nintendo, que en Julio del 92 presentaba un cartucho cuya fidelidad respecto a la recreativa original maravilló a propios y extraños y supuso el espaldarazo definitivo para el nuevo producto de Nintendo.
Casi un año se demoró la versión Megadrive, con la atractiva coletilla de Special Champion Edition, que incluía la posibilidad de elegir desde el principio a los temidos "jefes" y un modo de torneo en grupo.
Los de Nintendo, claro, no se durmieron en los laureles y contraatacaron en agosto del 93 con Street Fighter II Turbo Hyper Fighting, copia literal de la versión arcade del mismo nombre. Dicho arcade nació de la cooperación de dos equipos de diseñadores, uno japonés y otro americano, e incluía una versión Turbo para que los combates transcurran a velocidad vertiginosa.
Octubre del 93 fue la fecha de presentación en Estados Unidos de la hasta ahora última versión del juego de lucha más popular de la historia: Super Street Fighter II. Como novedades, la aparición de cuatro nuevos luchadores, nuevos escenarios, músicas y efectos de sonido. La aparición de sus correspondientes versiones para Super Nintendo y Megadrive se demoró en nuestro pais hasta junio del presente año, y si queréis un análisis exhaustivo de sus características, innovaciones, personajes... no tenéis más que consultar estas páginas. Y a disfrutar.

Street Fighter. La historia arcade

-Street Fighter I (agosto 1987).
El original, el auténtico, el que comenzó la leyenda.

-Street Fighter II (febrero 1991).
La super secuela que revolucionó los juegos de lucha.

-Street Fighter II Champion Edition (abril 1992)
Versión mejorada del SFII con la posibilidad de elegir a los jefes y pelear dos personajes iguales.

-Turbo SF II CE Hyper Fighting (november 1992).
Versión ampliada de la anterior con velocidad extra y nuevos movimientos.

-Super Street Fighter II (octubre 1993).
La conclusión de la serie Street Fighter, incluyendo nuevos personajes y movimientos.

Street Fighter. La historia como videojuego casero.

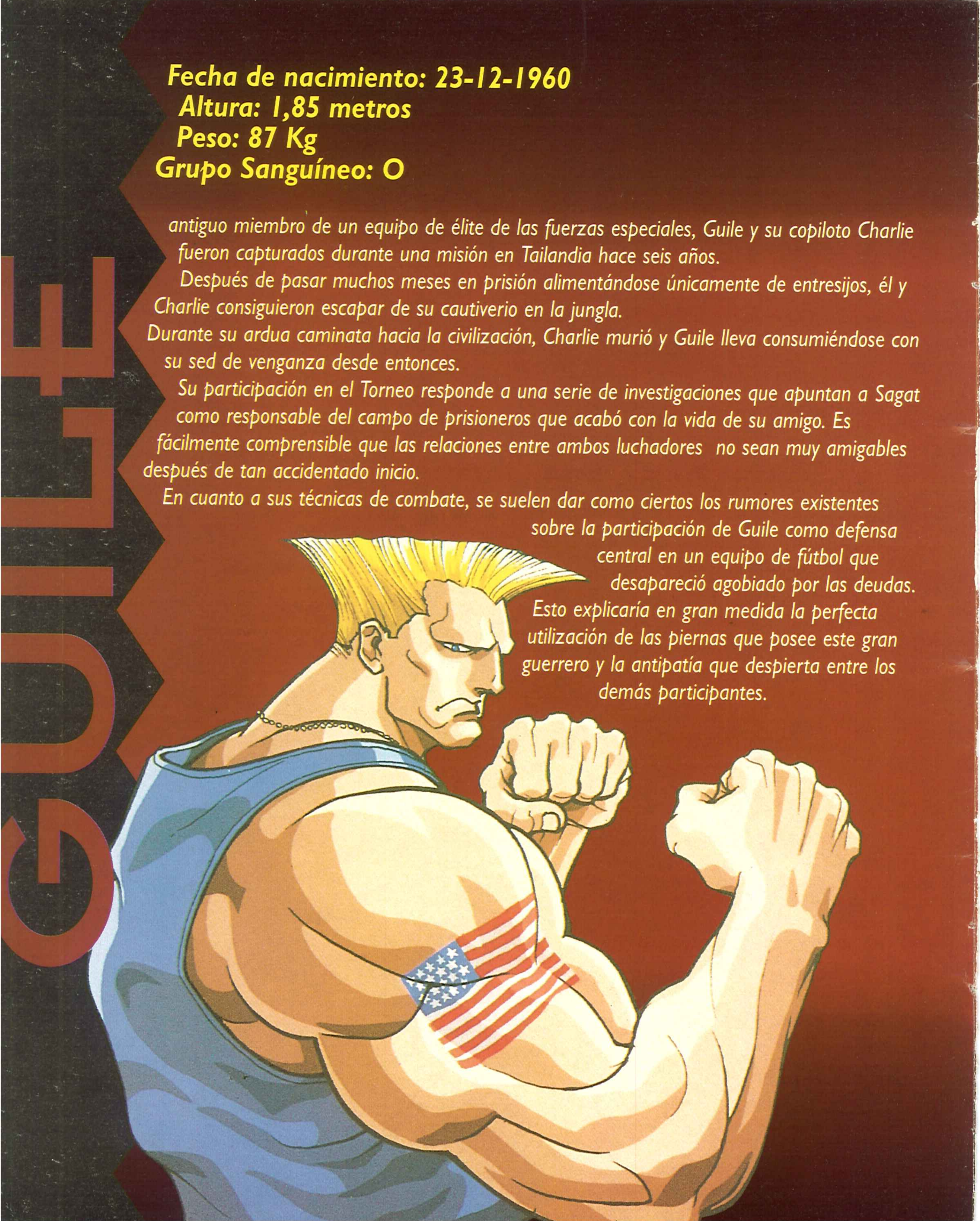
-Fighting Street para TurboGrafx-CD (octubre 1989).
Una pseudo réplica del arcade SF I -Street Fighter 2010 para NES (septiembre 1990). Psicodélica versión futurista presentando a Ken como un cyborg justiciero.

-Street Fighter II para SuperNes (julio 1992)
Basado en el arcade SF II incluía la posibilidad de enfrentar a dos personajes iguales junto con un nuevo modo versus.

-Street Fighter II Champion Edition para PC Engine (junio 1993).
Versión que nunca traspasó las fronteras de Japón.

-Street Fighter II Turbo Hyper Fighting para Super Nes (agosto 1993).
Versión literal del arcade Turbo -Street Fighter II Special Champion Edition para Megadrive (septiembre 1993). Como la versión Turbo de Super Nes pero con una nueva opción llamada Group Battle Tournament.

-Super Street Fighter II. (junio 1994).
Una adaptación genial del arcade del mismo nombre. Más información, en las siguientes páginas.



GUILE

Fecha de nacimiento: 23-12-1960
Altura: 1,85 metros
Peso: 87 Kg
Grupo Sanguíneo: O

antiguo miembro de un equipo de élite de las fuerzas especiales, Guile y su copiloto Charlie fueron capturados durante una misión en Tailandia hace seis años.

Después de pasar muchos meses en prisión alimentándose únicamente de entresijos, él y Charlie consiguieron escapar de su cautiverio en la jungla.

Durante su ardua caminata hacia la civilización, Charlie murió y Guile lleva consumiéndose con su sed de venganza desde entonces.

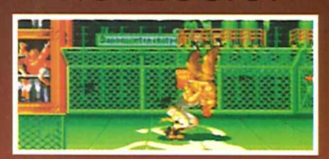
Su participación en el Torneo responde a una serie de investigaciones que apuntan a Sagat como responsable del campo de prisioneros que acabó con la vida de su amigo. Es fácilmente comprensible que las relaciones entre ambos luchadores no sean muy amigables después de tan accidentado inicio.

En cuanto a sus técnicas de combate, se suelen dar como ciertos los rumores existentes sobre la participación de Guile como defensa central en un equipo de fútbol que desapareció agobiado por las deudas.

Esto explicaría en gran medida la perfecta utilización de las piernas que posee este gran guerrero y la antipatía que despierta entre los demás participantes.

GOLPES ESPECIALES

PROYECCION



Cerca del enemigo, pulsa adelante más puñetazo medio.

PATADA INVERSA



Cerca del oponente, espera y pulsa patada fuerte.

RODILLAZO



Cerca del enemigo, pulsa adelante más patada media.

ROMPE ESPINAZOS



Salta hacia el rival y pulsa patada media o fuerte.

SUPLEX



Cerca del enemigo, pulsa adelante más puñetazo fuerte.

UPPERCUT



Cerca del enemigo, no toques el pad y pulsa puñetazo fuerte.

LANZAMIENTO AÉREO



En el aire y cerca del rival, pulsa puñetazo medio o fuerte.

PATADA RELÁMPAGO







Pulsa abajo en el pad de control durante dos segundo. Acto seguido presiona arriba más cualquier botón de patada.

BOMBAZO SÓNICO







Pulsa atrás en el pad de control durante dos segundos. Después presiona adelante más cualquier botón de puñetazos.

COMBOS

COMBO 1

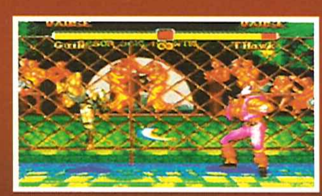






COMBO 2







COMBO 3







COMBO 1

Salta hacia el oponente propinando un puñetazo fuerte. Una vez en el suelo continua con un uppercut y finaliza la combinación con un puñetazo giratorio.

COMBO 2

Lanza un bombazo sónico y nada más hacerlo dirígete hacia el rival. Si lo esquiva siempre podrás rematarle en el aire, y si no lo logra, tu adversario recibirá una doble ración de patadas y puñetazos.

COMBO 3

Comienza la combinación con un puñetazo fuerte dirigido a la cabeza de tu oponente. Acompáñalo de un puñetazo medio desde la posición de defensa. Termina el movimiento con una patada relámpago que destrozará a tu adversario por completo.

GUILE VS.

La intervención de Guile en este torneo no ha venido acompañada de una mejora de sus habilidades. Curiosamente, nuestro militar ha perdido un poco de terreno en la contundencia de su patada fuerte y en la precisión de sus golpes a corta distancia. Todas estas circunstancias limitan tremendamente sus aspiraciones.

BISON




Bison es un contrincante muy difícil de batir. Sus buenas cualidades a corta y larga distancia pueden complicarnos las cosas demasiado. Evita sus ataques con rápidos saltos.

BLANKA




Con Blanka no se puede andar uno por las ramas. Hay que atacar con decisión. Una buena ataque debe incluir el lanzamiento de puñetazos sónicos y patadas por alto.

CAMMY




El importante poder de las patadas de Guile debe de servir para detener cualquier intento de Cammy por atacar por alto. En la lucha cuerpo a cuerpo, el americano tiene las de ganar.

CHUN LI




Contra esta ágil luchadora deberemos de esforzarnos al máximo para sacar algo positivo. Las combinaciones rápidas de rodillazos y patadas fuertes a baja altura suelen funcionar muy bien.

DEE JAY




Enzarzarse en un combate cercano con Dee Jay es exponerse demasiado. Sus puños nos destrozarán a menos que aprovechemos los escasos momentos de debilidad del jamaicano.

DHALSIM




La patada relámpago es una de las mejores armas de Guile. Su realización desde la postura de defensa simplifica mucho su uso. Hay que tener esto en cuenta cuando nos enfrentemos a Dhalsim.

FEI LONG




La facilidad que tiene Guile para acercarse a su adversario tras lanzar un puñetazo sónico, le viene de maravilla para enfrentarse con garantías a Fei Long. Es la combinación perfecta.

RYU




Las bolas de fuego de Ryu son ciertamente complicadas para Guile. Pararlas con un puñetazo sónico o esquivarlas rápidamente para caer golpeando con los pies son dos de las opciones que mejor funcionan.

HONDA



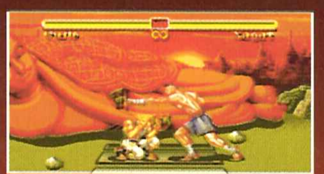

La palmada cien manos de Honda es muy peligrosa. Su poder es altísimo y su alcance también. Afortunadamente, la posición de defensa de Guile le permite usar la patada relámpago sin dificultad.

KEN




El caso de Ken es muy similar al de Honda. Protegerse de una patada huracán de este luchador no sólo nos sirve para evitar ser golpeados, sino que también nos coloca en una posición excelente para contraatacar.

SAGAT



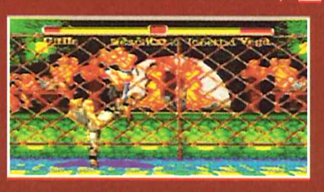
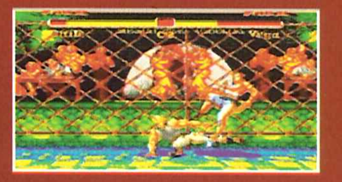

Puede llegar a pareceros que somos un poco repetitivos, pero es indudable que la patada relámpago de Guile se ha mostrado como un arma muy resolutiva. No dudes en abusar de su uso.

T. HAWK




Un luchador tan corpulento como T. Hawk puede ser rápidamente eliminado si concentramos nuestra atención en la parte alta de su cuerpo. Patadas aéreas y proyecciones funcionan muy bien.

VEGA

La agilidad de Vega nos complicará mucho las cosas a poco que nos despistemos. Intentar parar sus "vuelos" tiene que ser una obligación para nosotros si queremos ganar.

BALROG




La falta de ataques a distancia de Balrog nos permite colocarnos en una situación segura lejos de él y lanzarle continuos puñetazos sónicos que le obligarán a abandonar su terreno y luchar en el nuestro.

ZANGIEF




La zona alta de este luchador siberiano es muy vulnerable a las patadas aéreas de Guile. Aprovecha esta circunstancia para machacarle sin contemplaciones.

NOVEDADES

NOVEDAD 1



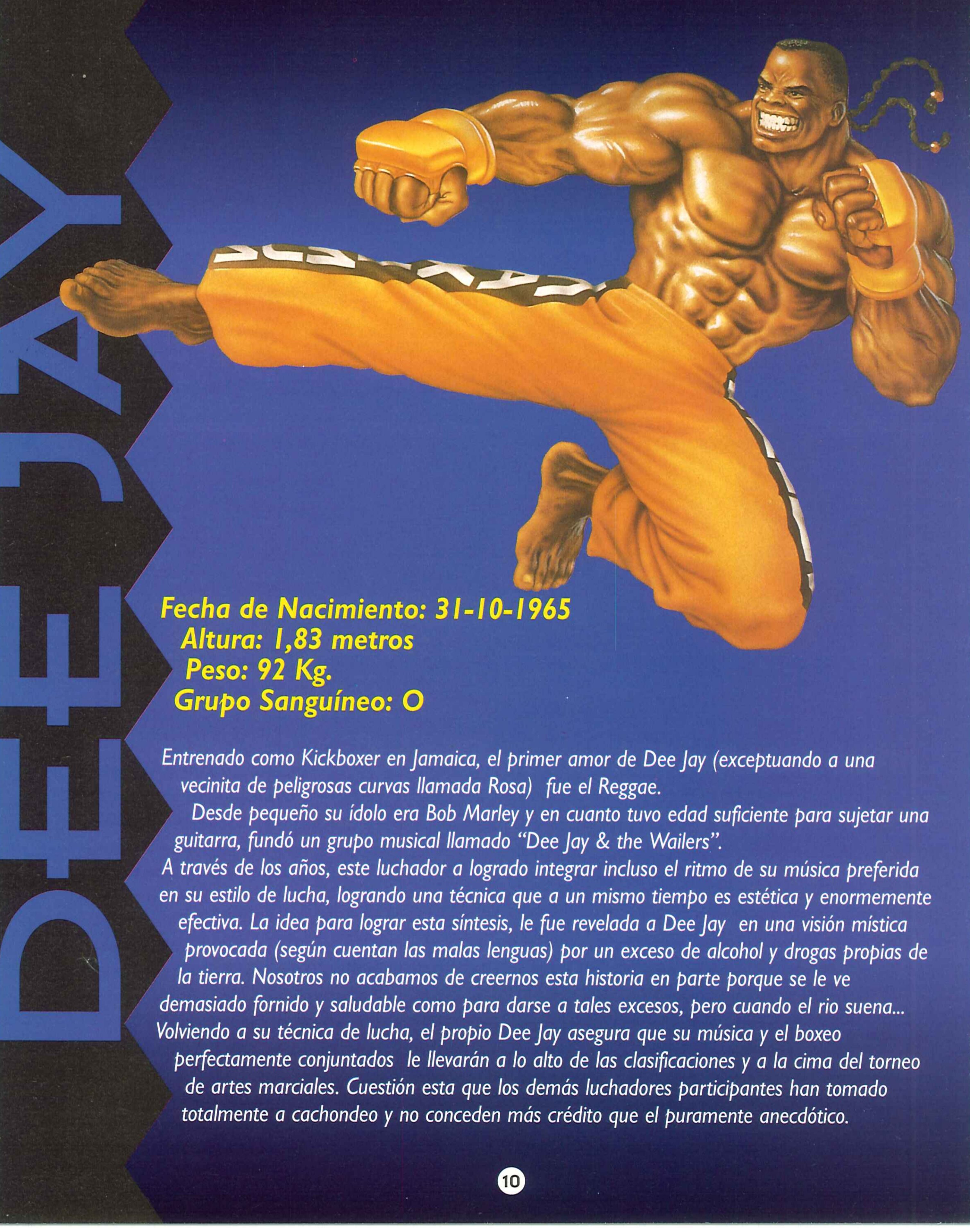
El puñetazo sónico presenta ahora un nuevo aspecto mucho más colorista.

NOVEDAD 2



Los saltos hacia atrás son ahora mucho más completos e incluyen nuevas animaciones.





Fecha de Nacimiento: 31-10-1965
Altura: 1,83 metros
Peso: 92 Kg.
Grupo Sanguíneo: O

Entrenado como Kickboxer en Jamaica, el primer amor de Dee Jay (exceptuando a una vecinita de peligrosas curvas llamada Rosa) fue el Reggae.

Desde pequeño su ídolo era Bob Marley y en cuanto tuvo edad suficiente para sujetar una guitarra, fundó un grupo musical llamado "Dee Jay & the Wailers".

A través de los años, este luchador a logrado integrar incluso el ritmo de su música preferida en su estilo de lucha, logrando una técnica que a un mismo tiempo es estética y enormemente efectiva. La idea para lograr esta síntesis, le fue revelada a Dee Jay en una visión mística provocada (según cuentan las malas lenguas) por un exceso de alcohol y drogas propias de la tierra. Nosotros no acabamos de creernos esta historia en parte porque se le ve demasiado fornido y saludable como para darse a tales excesos, pero cuando el rio suena...

Volviendo a su técnica de lucha, el propio Dee Jay asegura que su música y el boxeo perfectamente conjuntados le llevarán a lo alto de las clasificaciones y a la cima del torneo de artes marciales. Cuestión esta que los demás luchadores participantes han tomado totalmente a cachondeo y no conceden más crédito que el puramente anecdótico.

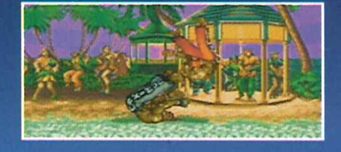
GOLPES ESPECIALES

PROYECCIÓN



Cerca del enemigo, pulsar adelante más puñetazo fuerte o medio.

PROYECCIÓN



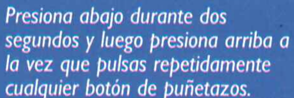
Cerca del enemigo, pulsar adelante más patada fuerte o media.

HIPERPUÑO

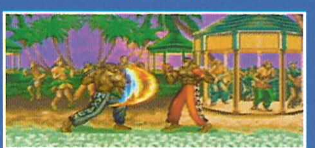




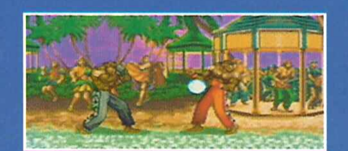



Presiona abajo durante dos segundos y luego presiona arriba a la vez que pulsas repetidamente cualquier botón de puñetazos.


ONDA

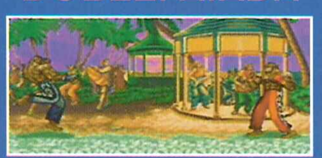






Presiona atrás durante dos segundos y luego pulsa adelante más cualquier botón de patadas al finalizar el movimiento de pad.

DOBLEPATADA



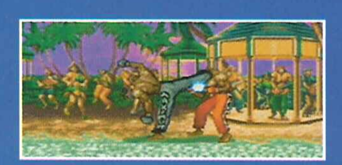




Presiona atrás durante dos segundos y luego pulsa adelante más cualquier botón de patadas repetidamente.

RETROPATADA

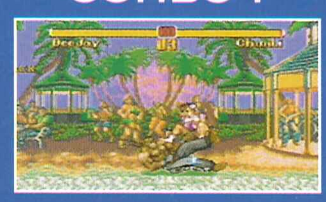




Cerca del enemigo, pulsa atrás y después adelante más cualquier botón de patadas. El efecto es devastador.

COMBOS

COMBO 1





COMBO 2







COMBO 3







COMBO 1

Comienza con un deslizamiento para desequilibrar al rival. Continua con un puñetazo medio y termina con una patada fuerte.


COMBO 2

Empieza la combinación con una patada fuerte en todo lo alto. En cuanto tomes tierra coloca un puñetazo fuerte en el cuerpo del adversario y aprovecha el espacio creado para lanzar una onda.


COMBO 3

Lánzate sobre el enemigo con un puñetazo fuerte. En cuanto caigas al suelo golpea a tu rival con una sesión de patadas fuertes o medias y finaliza con unos cuantos puñetazos fuertes o medios. No tendrá tiempo de defenderse ni de contraatacar.

DEE JAY VS.

Dee Jay es un luchador eminéntemente defensivo. Sus principales golpes adquieren el título de "decisivos" cuando los destinamos a protegernos. Esto no quiere decir que no se ataque bien con él, lo único que ocurre es que la efectividad de sus golpes está demasiado condicionada a situaciones de clara ventaja que no siempre se producen.

BISON




Los duros ataques de Bison son capaces de romper las más férreas defensas, pero Dee Jay es un luchador acostumbrado a los combates desequilibrados y a base de ganchos y puñetazos fuertes puede acabar con el rival.

BLANKA



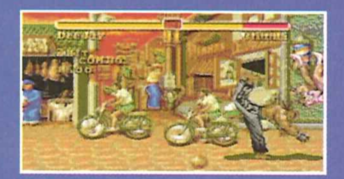

Dejar a Blanka que nos agarre es un suicidio. Sus mordiscos harán bajar la barra de energía a gran velocidad. Para evitar esto, Dee Jay puede combinar las ondas con patadas fuertes.

CAMMY




Las patadas del jamaicano tienen un alcance elevado que permiten evitar situaciones comprometidas como la de la imagen superior. No hay que dudar en usarlas contra Cammy.

CHUN LI

En los ataques por alto Chun Li se muestra intratable, sin embargo en la lucha cuerpo a cuerpo Dee Jay tiene una clara ventaja. Tratad de llevar a la china hacia nuestro terreno.

RYU




La peligrosidad de Ryu está fuera de toda duda. Su patada huracán es un buen ejemplo, pero en la lucha cercana sus recursos son menos efectivos. En un intercambio de golpes Dee Jay siempre lleva las de ganar.

DHALSIM




Si nos mantenemos muy cerca de Dhalsim corremos el peligro de acabar achicharrados por una furtiva llama. Es más conveniente alejarnos para esquivar los proyectiles y atacar por alto.

FEI LONG




Si en el caso de Ryu aconsejábamos el combate cuerpo a cuerpo, en este caso tal recomendación no es muy aconsejable. Fei Long es un experto en este tipo de combates. Es mejor atacar rápidamente y con precisión.

GUILE




El juego de piernas de Guile es realmente peligroso para un luchador desprevenido. Si no queremos caer en la trampa, es mejor atacar por alto con patadas o puñetazos fuertes.

HONDA




Honda es un luchador que únicamente crea verdadero peligro en la zona cercana a sus brazos. Evitándola conseguiremos tener muchas más posibilidades de golpear.

KEN




Dee Jay posee una característica muy interesante a la hora de enfrentarse a enemigos que lanzan proyectiles, y es que cuando realiza un movimiento especial, no le afectan los impactos. Tomad buena nota.

SAGAT




Meterse de lleno en un "cara a cara" con Sagat es una tontería. Las ventajas son pocas y las desventajas demasiadas. La seguridad se encuentra en combinar lanzamientos de ondas con patadas aéreas.

T. HAWK



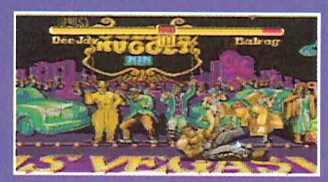

El potencial de T. Hawk radica principalmente en su gran corpulencia. Arriesgarse a un cuerpo a cuerpo es una locura. Una buena táctica a seguir es basar el ataque en las rápidas patadas del jamaicano.

VEGA




Los ataques por alto de Vega se pueden parar. Únicamente necesitamos un poco de atención y bastante precisión a la hora de "soltar las piernas". La dureza de los golpes de Dee Jay se encargará de lo demás.

BALROG




La ausencia de golpes con las piernas de Balrog nos facilita enormemente el atacar con relativa impunidad al americano con rápidos deslizamientos. No hay que dudar es huir si la situación se pone mal.

ZANGIEF




Los agarrones y suplex del siberiano son mortales de necesidad. Si no queremos acabar tirados en el suelo es mejor no llegar hasta esa situación con una retropatada.

ESPECIALES

AGARRE



Más espectacular que efectivo, el agarre siempre nos puede sacar de una situación comprometida.

HYPERPUÑO



El puñetazo más fuerte del torneo. Ideal para deshacerse de ataques aéreos.

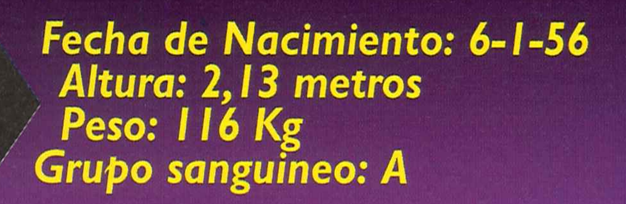
DOBLE PATADA



Un recurso sencillo y efectivo que permite conseguir un doble combo sin problemas.



ZANGIEF



Fecha de Nacimiento: 6-1-56
Altura: 2,13 metros
Peso: 116 Kg
Grupo sanguineo: A

Su padre fue un héroe de la revolución de Octubre, y Zangief se crió en un ambiente estricto y privilegiado. Desde pequeño fue aleccionado en los principales dogmas del comunismo , aprendió a leer sobre los discursos de Lenin, y el día en que tuvo edad de afiliarse al PCUS fue, según el mismo confiesa, el más feliz de su vida.

Para alguien que consideraba a Stalin como un padre espiritual, y el "comunismo en un solo pais" como su ley vital, la caída del bloque comunista y la desintegración de la URSS le crearon un desazón y una furia semejante a la que sintió cuando M. Bison le hizo comer un pimiento de padrón mediante engaños.

Considera a Gorbachov un traidor, a Yeltsin un advenecido, y a Zirinovski la última esperanzas para devolver a Rusia el esplendor perdido.

No se le conocen aficciones culturales, como no sea el cine de Einsenstein,y se metió en la lucha libre cuando le convencieron de que no poseía condiciones para el ballet..

Está en el torneo por pura diversión, aunque aspira a devolverle a M. Bison la broma de los pimientos de padrón. Se le considera unanimemente el luchador mas débil del campeonato, pero el prefiere salir de víctima, como el Atlético de Madrid. ¿Acabará igual?.

GOLPES ESPECIALES

GIRATORIO






Gira el pad de control 360º junto al rival a la vez que pulsas un botón de puñetazo.

MARTILLO






Presiona dos botones dee puñetazos o de patadas simultaneamente. Un golpe guay.

SIBERIANO






Gira el pad de control 360º junto al rival a la vez que pulsas cualquier botón de patada.

TRITURADOR






Gira el pad de control 360º a cierta distancia del rival a la vez que pulsas un puñetazo.

BACKSLAM



Pulsa adelante más puñetazo fuerte junto al rival. Debes de estar pegado a él para que funcione.

BODY SPLAHS



Pulsa abajo más puñetazo fuerte junto al rival. Un golpe sencillo y plenamente efectivo.

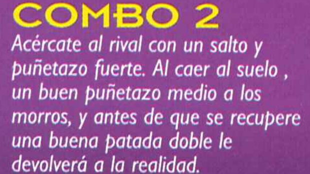
COMBOS

COMBO 1




COMBO 2



COMBO 1

Pasa sobre tu rival mediante un salto a la vez que le das un mamporro en la cabeza. Al caer al otro lado suelta un puñetazo fuerte, y de postre un rodillazo al cuerpo.

COMBO 2

Acércate al rival con un salto y puñetazo fuerte. Al caer al suelo , un buen puñetazo medio a los morros, y antes de que se recupere una buena patada doble le devolverá a la realidad.

COMBO 3

Aprovecha la enorme envergadura del ruso. Aunque ellos no lleguen, tú sí. Barrido para hacerle caer, y posteriormente la maza giratoria le harán sentir la fuerza del comunismo real.

COMBO 3





ZANGIEF VS.

¿Es Zangief el peor luchador de todos?. ¿Ha de ser él el depositario de las bromas y chanzas de los asiduos a los salones de juego?. ¿Están pasados de moda los hombres de pelo en pecho?. ¿Se enriquece ahora Zangief gracias a pertenecer a la mafia moscovita?. Estas y otras preguntas respondemos a continuación.

BISON




Cuando estamos realizando la Maza Giratoria somos inmunes a todo tipo de ataque energético, incluido el peligroso Psicopuño. Acorrálale y emplea golpes directos.

BLANKA




A Blanka no es conveniente tratar de agarrarlo. En primer lugar, porque tiene piojos. Y en segundo, porque puede freirnos con su ataque eléctrico. La patada con salto puede hacer milagros.

CAMMY




Pese a lo que pueda parecer viendo estas pantallas, les aseguramos que estos individuos están peleando. Como veis, ambos son diestros a la hora de los agarrones, aunque en ello llevamos una ligera ventaja.

CHUN LI



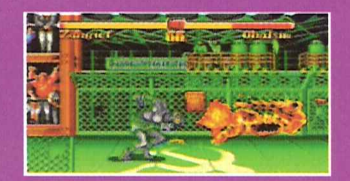

Con sus ataques aéreos la chinita puede machacarnos. Retrocede unos pasos para que cuando falle el golpe y aterrice podamos agarrarla y darle una buena lección.

DEE JAY




Como carecemos de ataques energéticos, no tenemos más remedio que emplear las presas. Lo malo es que este tipo pega unos patadones que no hay quien se acerque. Prueba con el suplex siberiano.

DHALSIM

Chungo, chungo. Porque cada vez que nos acerquemos para realizar un súplex, nos va a freir con su fuego yoga. Si acaso, espera a que falle algún golpe para agarrarle.

FEI LONG




Si nuestro rival tiene idea de utilizar la Patada del Dragón, nos va a poner en más de un aprieto cada vez que vayamos a agarrarle. Así que mejor emplea los barridos.

GUILE




Aquí va un consejito. Cada vez que falle en su Flash Kick , corre rápido hacia él y así le hacemos uno de nuestros agradables súplex quebrantahuesos. El este vive.

HONDA




El suelo del tatami se va a resentir con estos dos pesos pesados. Solo falta el jefe de sección de Todosega de árbitro. Ante los barridos, Honda no sabe bien qué hacer, aparte de caerse.

KEN




Como le de por lanzarnos sus famosas Bolas de Energía lo vamos a pasar pero que muy mal. Porque nuestra lentitud es tal que nos cuesta saltar. La Maza giratoria es un buen recurso.

SAGAT




Un consejillo: cuando este tipo vaya a lanzar su famoso Uppercut, echaos un poco para atrás, y cuando caiga todo humillado por no haberos dado, agarradle y dadle una buena tunda.

T. HAWK




Dos luchadores de similares características, ambos buscan el contacto, por lo que el combate promete estar igualado. En cuestión de barridos y patadas en general tenemos las de ganar.

VEGA




Lo hemos repetido a lo largo del libro: Vega no reacciona bien ante los barridos y golpes bajos. Por otro lado, su velocidad nos supera con creces. El súplex siberiano es el último recurso.

BALROG




Permaneced a una distancia más que prudencial del negrito boxeador, y cuando lance su Puñetazo Final y se quede corto, corre hacia él y hazle algún súplex giratorio de los tuyos.

RYU




Sus bolas de fuego son demasiado rápidas para un ruso de la estepa. Por ello, busca la corta distancia, los agarres, los barridos y los puñetazos cortos. Quizá suene la flauta.

NOVEDADES

ANIMACION



Algunas curiosas animaciones adornan el repertorio de Zangief. Buuhhh, que te como.

SUPLEX



El súplex siberiano ahonda en la línea de anteriores golpes: efectivo y difícil de hacer.

TRITURADOR



El no va más en la brutalidad y en la dificultad de realización. Para expertos como yo.

ZANGIEF VS

M. BISON
VEGA
DEE JAY
BALROG
DHALSIM
HONDA
FEI LONG
GUILE
SAGAT
CHUN LI
KEN
CAMMY
BLANKA
T. HAWK
RYU



KEN

Fecha de Nacimiento: 14-2-1965
Altura: 1,78 metros.
Peso: 77 Kg
Grupo sanguíneo: B

Discípulo de la escuela Shotokan de karate, Ken es un atleta por naturaleza. Desafortunadamente, sus habilidades naturales para la lucha le han convertido en un gran vanidoso y siempre está recordándoles a sus rivales que él es el mejor luchador de todos los tiempos. En los últimos años Ken ha dejado empeorar sus habilidades y se ha pasado la mayor parte del tiempo en la playa con su novia, untándose de bronceador el uno al otro y hartándose de pimientos de Padrón.

Solamente un reto de su viejo compañero de entrenamiento Ryu, ha despertado su espíritu de lucha y ha conseguido que haya tratado de perfeccionar su puñetazo del dragón y su patada huracanada.

Todo ello ha influido para que los analistas hayan vuelto a considerar a Ken como uno de los luchadores con más garantías para alzarse con la victoria final.

Motivación adicional ha sido el hecho de descubrir que su preciosa novia se entiende con un conocido colaborador de Todosega. La furia y la agilidad son las cartas de presentación de Ken para este nuevo reto.

GOLPES ESPECIALES

BARRIDO



Pulsa Abajo más Patada Fuerte. Llegó el otoño.

PATADA HACHA



Pegado al adversario, pulsa Patada Fuerte. Le golpeará dos veces.

PROYECCIÓN



Junto al rival, pulsa Puñetazo Medio. Irá muy lejos.

UPPERCUT



Agáchate y pulsa Puñetazo Fuerte. Visita al dentista obligada.

BOLA





Pulsa Abajo, Abajo-Adelante, Adelante junto con cualquier botón de puñetazo. El ataque energético por antonomasia.

PATADA HURACÁN





Pulsa Abajo, Abajo–Izquierda, Izquierda junto con cualquier botón de patada. Es uno de los golpes mejorados.

PUÑO DRAGÓN





Pulsa Derecha, Abajo, Abajo-Derecha junto con cualquier botón de puñetazo. Otro de los golpes mejorados.

COMBOS

COMBO 1





COMBO 2





COMBO 1

Ataca con salto y puñetazo fuerte. Nada más aterrizar haz uso de la Patada Hacha, y mientras se lo piensa, dóblale la cara con un uppercut.



COMBO 2

El grandote nos ha lanzado un golpe demasiado alto. Lo esquivamos con facilidad con sólo agacharnos. Continuamos con un barrido para mandarle al suelo, y mientras se levanta concluimos con una bola de fuego.



COMBO 3

Un salto con patada fuerte es el golpee más clásico en el Street Fighter. Si para colmo lo combinamos con un Uppercut, y lo terminamos con una bola de fuego, miel sobre ojuelas.

COMBO 3





KEN VS.

Ken es uno de los luchadores más remodelados, por lo que sigue contando en el reducido grupo de los luchadores con posiblidades para el triunfo final. La Patada Hacha sigue siendo mortal de necesidad en la corta distancia, y junto con su bola de fuego y su puño de dragón puede competir en cualquier terreno.

BISON





Los viciosos de este juego en los billares solíaan cargarse a Bison empleando sin pudor la patada huracanada. Y la verdad es quee les daba buenos resultados, aunque los bolsillos se resintieran.

BLANKA





El bichejo amazónico éste esquivará nuestras bolas de energía como si nada. Por contra, frenar sus ataques aéreos con el Puño del Dragón es bastante sencillo.

CAMMY





Sus características son similaares a las nuestras, aunque nuestra envergadura y contundencia son mucho mayores. Usa las patadas altas pero ante todo no dejes que te agarre.

CHUN LI





Frente a los peligrosos ataques aéreos de Chun Li, emplea el Puño del Dragón. Luego, busca el cueerpo a cuerpo , los golpes directos y si puedes los agarres.

DEE JAY





¿No le gustan a este tipo tanto las patadas?. Pues dale de su propia medicina, es decir, patada huracanada al canto. También puedes irte lejos y lanzar bolas de energía.

DHALSIM





Aprovecha tu mayor velocidad para arrinconar al larguilucho. Cuidate de sus bolas de fuego, que por otro lado son mucho más lentas que las tuyas. La victoria no se te puede esquivar.

FEI LONG





Dado que el kungfuniano éste no posee ataques energéticos, trata de freirlo con bolas de energía. No dejes que te agarre, pues aunque pequeñito te puede poner en órbita.

GUILE





Vuelve el "finstro" con una serie de golpes letales. Lo mejor es irse a una esquina y lanzar bolas de energía como loco. De esa manera no podrá ni tocarte. ¿Te das cuenn?.

HONDA





Los golpes aéreos no son demasiado recomendables contra este comedor de arroz. Y atacar de frente tampoco. Bolas de energía y barridos son los mejores remedios contra este gordito.

RYU





un duelo singularmente igualado. Tú llevas ventaja en el cuerpo a cuerpo mientras que él la tiene en los ataques energéticos. El nuevo puñetazo del dragón puede resultar clave.

T. HAWK





Sólo lo vamos a decir una vez: como te agarre, vas listo. Lo cual es sumamente sencillo de evitar si te mueves continuamente por la pantalla y lanzas bolas de energía.

BALROG





Los barridos se los come todos. Frente a las patadas huracanadas nunca sabe bien qué hacer. Las bolas de fuego le ponen nervioso. Eso sí, como te arree un puñetazo te arranca la cabeza.

SAGAT





En el cuerpo a cuerpo llevamos las de perder debido a su gran envergadura y velocidad de ejecución de los golpes. Los barridos y los golpes aéreos son nuestra mejor solución.

VEGA





Cada vez que veas que se sube a la verja para realizar su archiconocido golpe, salta en la dirección contraria a la vez que pulsas Patada Fuerte. No es que vaya a funcionar siempre, pero mejor que nada...

ZANGIEF





El que no sepa cómo vencer a este mostrenco que cierre la revista inmediatamente. Pegaos a un extremo de la pantalla y lanzad bolas continuamente. Se las tragaaráa todas.

NOVEDADES

PATADA AEREA



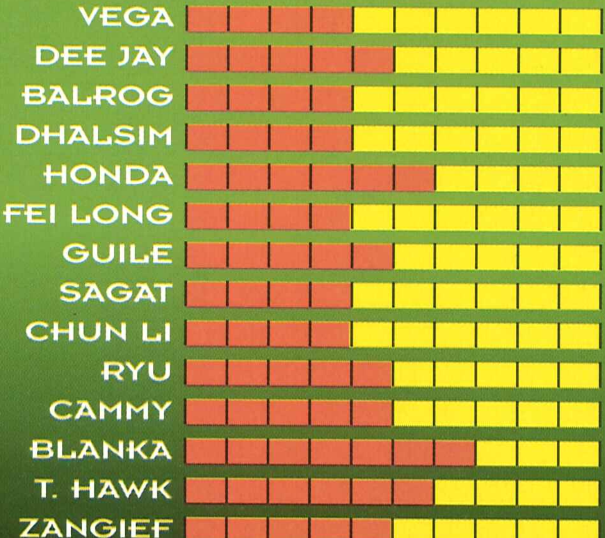


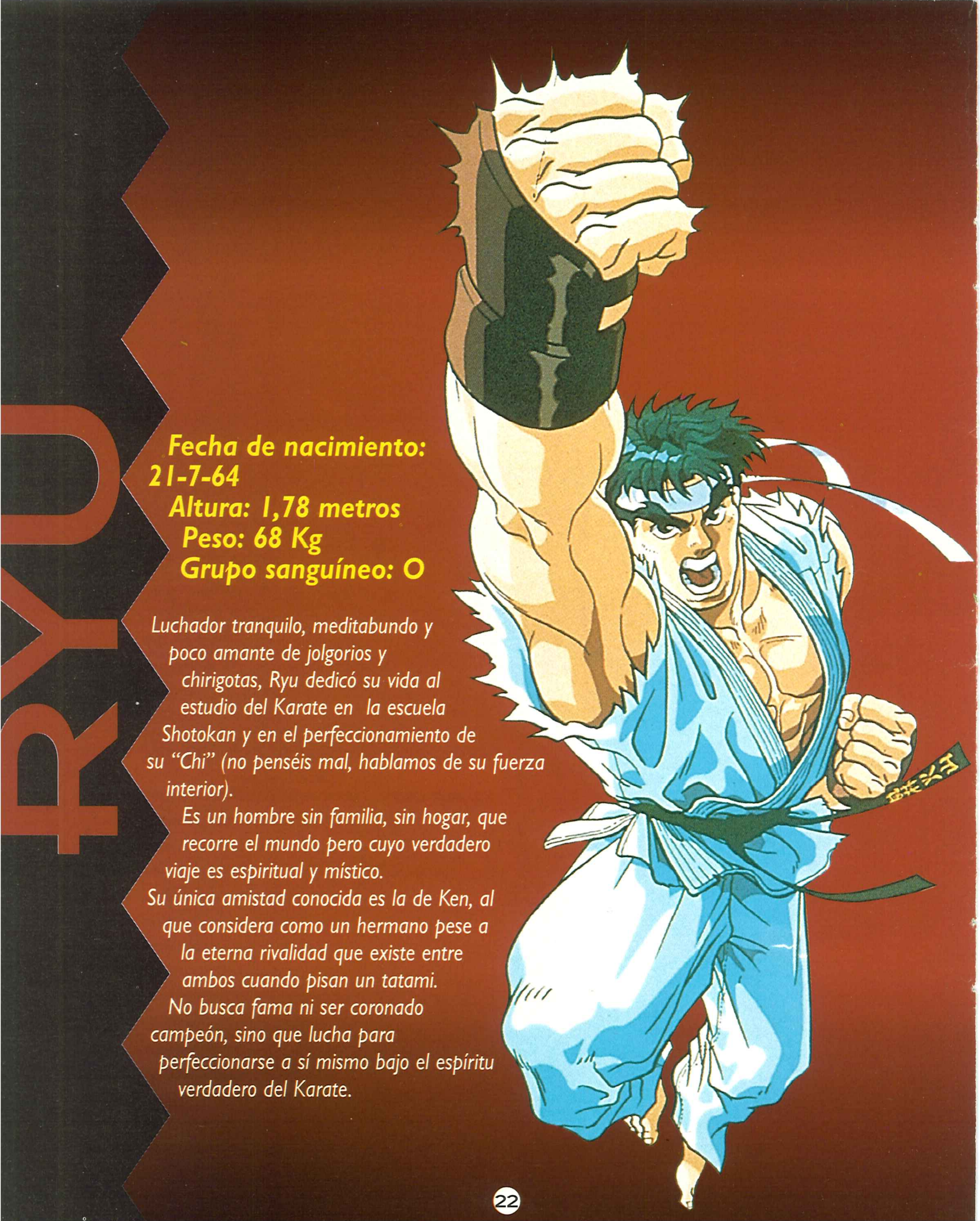
Sí, es la patada de siempre, pero si en el momento de realizarla pulsamos Arriba, el golpe transcurrirá a una gran altura sobre el suelto. Ideal contra ataques aéreos.

PUÑO DE FUEGO



Realiza el Puñetazo de Dragón pulsando puñetazo fuerte, y harás aarder al rival.





RYU

Fecha de nacimiento: 21-7-64
Altura: 1,78 metros
Peso: 68 Kg
Grupo sanguíneo: O

Luchador tranquilo, meditabundo y poco amante de jolgorios y chirigotas, Ryu dedicó su vida al estudio del Karate en la escuela Shotokan y en el perfeccionamiento de su "Chi" (no penséis mal, hablamos de su fuerza interior).

Es un hombre sin familia, sin hogar, que recorre el mundo pero cuyo verdadero viaje es espiritual y místico.

Su única amistad conocida es la de Ken, al que considera como un hermano pese a la eterna rivalidad que existe entre ambos cuando pisan un tatami.

No busca fama ni ser coronado campeón, sino que lucha para perfeccionarse a sí mismo bajo el espíritu verdadero del Karate.

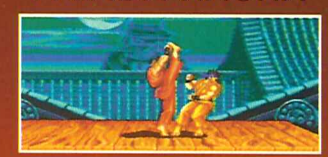
GOLPES ESPECIALES

AGARRE



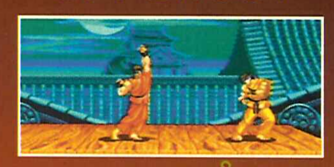
Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte.

PATADA HACHA



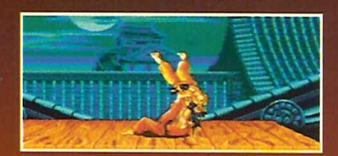
Pegado al rival, pulsa Patada Fuerte. Es un golpe doble.

UPPERCUT



Desde la posición de agachado, pulsa Puñetazo Fuerte.

PROYECCIÓN



Pulsa Adelante más Patada Media o Fuerte.

BOLA





Pulsa Abajo, Abajo-Adelante, Adelante y cualquier botón de puñetazo. El ataque energético por antonomasia.

BOLA DE FUEGO







Medio giro de atrás hacia adelante y cualquier botón de puñetazo. El rival acabará envuelto en llamas. Es un golpe nuevo.

PATADA AEREA







Pulsa Abajo, Abajo-Detrás, Detrás más cualquier botón de patada. Efectivo en la corta y media distancia.

PUÑODRAGON







Pulsa Adelante, Abajo, Adelante-Abajo más cualquier botón de Puñetazo. Ideal contra ataques aéreos.

COMBOS

COMBO 1







COMBO 2







COMBO 1

Ataca con salto y Puñetazo Fuerte, agáchate y lanza un poderoso Uppercut, y a bocajarro una onda energética de fuego. Su energía bajará muchísimo.

COMBO 2

Ataque con salto y Patada Fuerte. Al aterrizar, agáchate y continua con un barrido, y de postre el espectacular Puño de Dragón. Demoledor.

COMBO 3

Al esquivar una Patada Alta, agáchate y lanza un Uppercut. Antes de que reaccione remata la faena con la Bola De Energía.

COMBO 3







RYU VS.

Uno de los mayores favoritos de cara a alzarse con el triunfo final del torneo. En estos últimos meses ha entrenado sin descanso para equilibrar todas las facetas del combate, y puede presumir de ser casi invencible en la corta como en la larga distancia. Mucho ojo con su nuevo ataque energético.

BISON




El Psicopuño será el arma que Bison guste de lanzarnos. Deberemos ser rápidos y combinar los saltos con la Patada Fuerte. Los agarres también suelen hacerle daño.

BLANKA




Lo más útil es alejarse y machacarle mediante bolas de energía. No las lances estando demasiado cerca, pues Blanka es un maestro en el arte del esquive. Aunque use la electricidad, los barridos le afectan.

CAMMY




Pese a su inocente aspecto, esta chavala puede darnos más de un disgusto como bajemos la guardia (de hecho, como todas las rubias). No busques la corta distancia y aprovecha tu mayor envergadura.

CHUN LI




Un duelo clásico donde los haya. La bola energética de Chun Li es demasiado lenta como para ponerte en apuros. Aniquila sus ataques aéreos con tu poderoso Puño del Dragón.

DEE JAY




He aquí un tipo al que no conviene tener demasiado cerca. Las bolas energéticas son una buena manera de tenerle ocupado. Los golpes bajos y los barridos tampoco le gustan.

DHALSIM





No esperamos que te cause demasiados problemas. Quizá su recién adquirida invisibilidad te ponga un poco nervioso, pero tranquilo, pues sigue tan lento como siempre.

FEI LONG




Podría ponernos en más de un apuro... si tuviese algún ataque energético. Pero como no lo tiene, aléjate lo que puedas y efectúa continuos lanzamientos de bolas de fuego.

GUILE




Sin duda uno de los tipos más duros que te vas a echar a la cara en este torneo. Su ataque energético es mucho más lento que el tuyo. Aprovechate si falla alguna de sus patadas energéticas.

HONDA




Dicen que la distancia es el olvido, pero entre este gordinflas y tú pon toda la que te sea posible. Luego dedícate a freirle a base de ataques energéticos, pues es demasiado lento para esquivarlos.

KEN





Dos luchadores cortados por el mismo patrón. Por eso, no existen golpes que puedan desequilibrar el combate a uno u otro lado. Cuidado con su nuevo Puño de Dragón ardiente.

SAGAT





Un luchador espectacular, con escasos puntos débiles, pero que sigue quedando vulnerable cada vez que falla alguno de sus uppercut. Aprovecha ese instante para agarrarle y lanzarle.

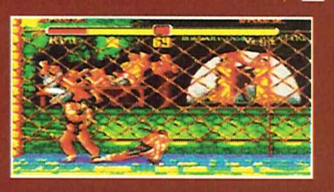
T. HAWK





Su agresividad será un buen epitafio en su tumba. Mantente alejado y reviéntalo mediante ondas de energía. Si te agarra, otro gallo te cantará. La Patada Hacha es ideal para cuando se te acerque.

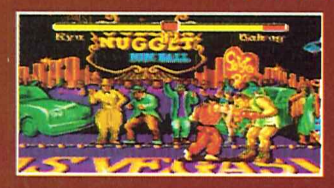
VEGA





Vega es probablemente el más elegante de todo el elenco de luchadores de Street Fighter II. Mantén la calma cuando se suba por la verja y lanza el Puñetazo del Dragón en el momento oportuno.

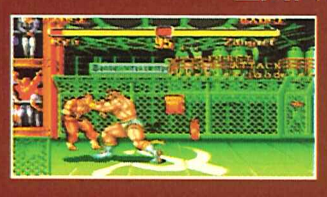
BALROG

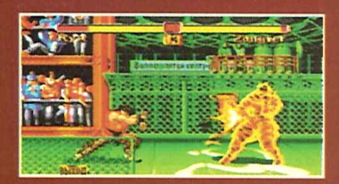




Todo lo musculoso que querais, pero sus patrones de ataque son tan simples que no tendréis demasiados problemas en doblegarle. Mucho cuidado con el cabezazo, que eso sí que duele.

ZANGIEF





Este Yeltsin hipertrofiado es tan torpe como forzudo. Mientras no se te acerque no habrá problema, así que utiliza tus Bolas Energéticas sin pudor. Si te agarra..., prepárate.

NOVEDADES

BOLA DE FUEGO



Este nuevo y sorprendente ataque es la mejor carta de visita de Ryu para convertirse en ganador del torneo. Si no, el tiempo.

PATADA HACHA



¿Qué es más vieja que la carracuca?. De acuerdo, pero es que ahora la realiza con mayor precisión si cabe. Imprescindible.

PATADA AÉREA



Un golpe clásico al que los programadores han incluido nuevas animaciones y un recorrido aun más largo. Para disfrutar.

RYU VS

M. BISON
VEGA
DEE JAY
BALROG
DHALSIM
HONDA
FEI LONG
GUILE
SAGAT
CHUN LI
KEN
CAMMY
BLANKA
T. HAWK
ZANGIEF

FEI LONG

FECHA DE NACIMIENTO: 23-4-69
ALTURA: 1,73 METROS
PESO: 60 KG
GRUPO SANGUÍNEO: O NEGATIVO

Un auténtico maestro del Kung Fu, hijo de un militar norteamericano destinado en Hong Kong y de una bella nadadora oriental, Fei Long se crió en las calles de esta violenta ciudad dónde tuvo rapidamente que aprender a defenderse si quería sobrevivir. La devoción casi mística que siente por Bruce Lee le llevó a dedicar largos años al estudio y perfeccionamiento del Jeet Kune Do, aunque con el tiempo decidió adoptar un estilo más personal. Descubierto por un productor de cine, fue estrella en numerosas películas de artes marciales, dando el salto a Hollywood, donde trabajo en algunas superproducciones y donde abrió su propio gimnasio. Sin embargo, abandonó esa vida fácil para presentarse al Torneo Mundial y demostrar sus dotes como luchador.



GOLPES ESPECIALES

AGARRE



Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte. Espectacular y plenamente efectivo.

PATADA FUERTE



Utilizar la Patada Fuerte desde una distancia media es la mejor manera de acortar las distancias.

PROYECCIÓN



Pulsa Adelante más Patada Media o Fuerte. Aviso: no funciona con los calvos.

PATADA AGACHADO



Sí, sí, no da una patada, pero su efectividad es sorprendente. La mejor manera de iniciar el ataque.

PATADA DRAGÓN





Pulsa Atrás, Abajo, Atrás-Abajo y cualquier botón de patada. Le golpeará dos veces y encima le prenderá fuego.

REKKAKEN





Pulsa Abajo, Abajo-Adelante, Adelante y cualquier botón de puñetazo. Puedes conectar una serie de tres puñetazos.

COMBOS

COMBO 1





Salto con Patada Fuerte, directo al rostro, y mientras esté atontado nos agachamos y pulsamos Puñetazo Fuerte.

COMBO 2





Salto con Puñetazo Débil, al aterrizar le lanzamos un directo, y cuando menos se lo espere la Patada del Dragón.

COMBO 3





Si logramos esquivar una Patada Alta, golpea desde la posición de agachado , acércate y lanza a tu rival muy lejos.

FEI LONG VS.

Al carecer de ataques energéticos, las posibilidades de Fei Long en este torneo se ven claramente limitadas. Por eso si queremos tener alguna es fundamental buscar el cuerpo a cuerpo, donde la increíble velocidad de los golpes del oriental pueden darnos la ventaja decisiva. No es un favorito claro.

BISON




Al no tener más remedio que acercarnos a este peligroso rival, va a ser muy difícil no perecer en sus manos. Intenta utilizar la Patada del Dragón y algún tipo de agarre o proyección.

BLANKA




Sus defensas eléctricas nos pueden poner en evidencia si nos mostramos demasiado precipitados. Mediante barridos y golpes bajos quizá logremos devolver a la fiera a su cubículo.

CAMMY




He aquí una luchadora de características muy similares a las nuestras: velocidad, elasticidad y no demasiada fuerza. Si sus patadas son mejores, tus puños pueden destruirla.

CHUN LI




Desde que la chinita dejó de vender claveles por los bares y aprendió a lanzar bolas de energía, poco nos queda por hacer. Quizá la Patada del Dragón obre algún milagro.

DEE JAY




Su mayor tamaño le supone tener ventaja en la corta distancia. Busca aproximaciones rápidas y abusa de los golpes bajos. Los agarres también tienen mucho que decir.

DHALSIM




Una ocasión para lucirnos. Dhalsim es más lento que el caballo del malo, así que deberás saltar por toda la pantalla y utilizar la técnica del pegar y correr. Cuidado con sus capones.

RYU




Los argumentos de Ryu para alzarse con el título son bastante superiores a los nuestros, pero nuestros golpes aéreos no tienen nada que envidiar a los suyos, así que ya sabeis.

GUILE




Su extrema agresividad le lleva a buscar el cuerpo a cuerpo en cualquier circunstancia. Deberemos aprovechar para recibirle con la Patada del Dragón, con la que le bajaremos los humos.

HONDA




Nos pondrá en aprietos si realizamos ataques frontales. Los aéreos serán mucho más efectivos, y si son por detrás, mejor. Pese a la diferencia de peso, los agarres también sirven.

KEN





El que apenas haya evolucionado desde el último torneo no quiere decir ni mucho menos que Ken sea un luchador fácil de derrotar. Golpes bajos o en vuelo, nunca de frente.

SAGAT





Su extraordinaria estatura le llevará a fallar en alguno de los golpes altos que nos lance. Aprovecha para acortar distancias, golpearle y luego lanzarle por los aires.

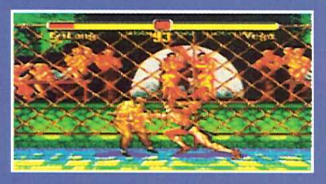
T. HAWK

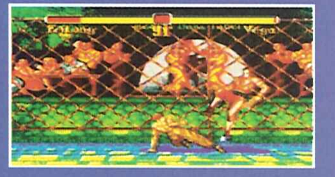




Ante todo que no os agarre. T. Hawk puede ser un luchador fácil de derrotar si sabemos esquivar sus acometidas, manteniendo siempre una distancia prudencial y lanzando ataques aéreos.

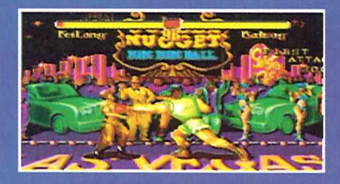
VEGA

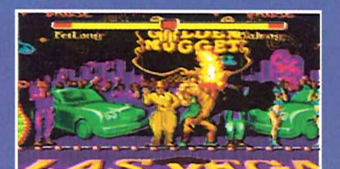




Es tan rápido como nostros, y encima armado con un par de cuchillas que asustan. Su punto débil sigue siendo el de siempre: demasiado vulnerable a los barridos, así que aprovecha.

BALROG





Pocos son los argumentos que ofrece este fornido boxeador, pero sí muy contunndentes. Muestra clara debilidad en todo ataque que no sea frontal. la Patada del Dragón puede ser la clave.

ZANGIEF





He aquí un clásico en la historia de Street Fighter II. Los consejos, los de toda la vida. Buscad la larga distancia y que no os agarre. El problema de Fei Long es que necesita acercarse.

ESPECIALES

PATADA DRAGÓN



Porque golpea bien, dos veces, y para colmo incendia al rival, elegimos este golpe como uno de los mejores. Un tanto complicado.

REKKA KEN

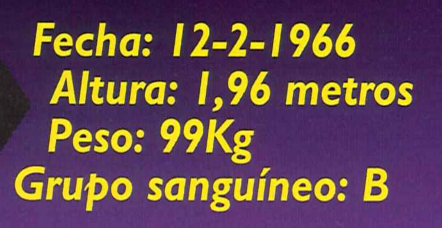


Muy sencillo de realizar, permite realizar una serie de puñetazos poco menos que letal. No te prives cuando veas que se acercan.

FEI LONG VS

M. BISON
VEGA
DEE JAY
BALROG
DHALSIM
HONDA
RYU
GUILE
SAGAT
CHUN LI
KEN
CAMMY
BLANKA
T. HAWK
ZANGIEF

BLANKA



Fecha: 12-2-1966
Altura: 1,96 metros
Peso: 99Kg
Grupo sanguíneo: B

Una monstruosa mutación producida a raiz de un experimento nuclear en plena selva amazónica. Blanka es la perfecta combinación de cerebro de humano y cuerpo de bestia, junto con una capacidad atlética sin parangón en todo el torneo. De hecho, el entrenamiento y las artes marciales son la única actividad con la que Blanka puede aliviar el desazón que le produce su repulsivo aspecto. Su técnica, intuitiva y mortífera, está inspirada en la de las diversas criaturas a las que tuvo que enfrentarse en la selva.

Durante uno de los torneos conoció a Chun Li , de la que se enamoró al instante. Pero ella, perdidamente enamorada de un viril colaborador de Todosega, le rechazó violentamente. La furia que le provocó dicho suceso hizo que una corriente eléctrica recorriese todo su cuerpo, desarrollando de esa manera el que sería su ataque más característico.

GOLPES ESPECIALES

MORDISCO



Presiona Adelante más Puñetazo Fuerte. Sumamente desagradable pero muy efectivo.

RODILLAZO





Presiona Adelante más Patada Media. En la distancia muy corta es un golpe doble.

SALTO DE LA BESTIA







Presiona Atrás durante dos segundos, Adelante junto con cualquier botón de patada. Una bonita acrobacia.

RODILLO HORIZONTAL







Presiona Atrás durante dos segundos, Adelante junto con cualquier botón de puñetazo. Para las largas distancias.

RODILLO VERTICAL







Presiona Abajo durante dos segundos, Arriba junto con cualquier botón de patada. Ideal contra ataques aéreos.

COMBOS

COMBO 1



COMBO 2



COMBO 3











COMBO 1

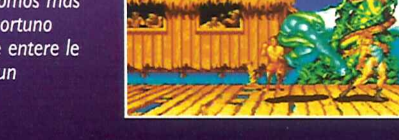
La mejor aproximación que posee Blanka es el salto con Patada Fuerte. Tras ello nada mejor que un par de puñetazos al cuerpo, uno medio y otro fuerte. Sencillo, pero imparable.

COMBO 2

Para frustrar un ataque, probad con salto y Puñetazo Fuerte. Al tomar tierra prueba con un buen barrido. Eso le atontará el tiempo suficiente como para destrozarle con el rodillo horizontal.

COMBO 3

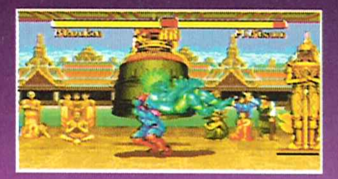
Un enemigo bajito se ha quedado corto en el golpe. Como somos más grandes realizamos un oportuno barrido, y antes de que se entere le mandamos a dormir con un puñetazo fuerte.



BLANKA VS.

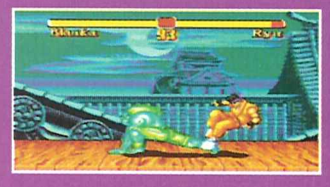
Pobre Blanka. En esta ocasión parece que los programadores se olvidaron de él, y no han incluido golpes verdaderamente decisivos en esta nueva entrega de Street Fighter II.
Sus ataques rodantes pueden parecer espectaculares, pero los demás luchadores han aprendido como evitarlos.

BISON

Tal es la superioridad de M. Bison sobre el pobrecillo Blanka que debemos aprovecharnos de tal exceso de confianza. Utiliza el ataque eléctrico cada vez que Bison se eche encima tuyo.

RYU



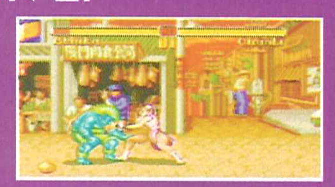

Poco, muy poco se puede aconsejar para un combate tan desigual. Lo único que se salva es la diferencia de alcance de nuestros golpes, cosa que debemos aprovechar para dar sin ser dados.

CAMMY




Uno de los pocos combates medianamente asequibles con los que nos vamos a encontrar. Aprovecha tu extraordinaria velocidad y pegala un bocado siempre que se deje.

CHUN LI

Hay que ver qué agresivas son las chicas hoy en día. Utiliza el ataque rodante vertical para protegerte de sus ataques aéreos, y cuando te lance sus patadas usa la electricidad.

DEE JAY




Un combate cinco estrellas. Un combate de dificultad máxima. Los puños y los pies de Dee Jay son demasiado contundentes y veloces. Intenta acercarte lo que puedas y usa el mordisco o el cabezazo.

DHALSIM




La velocidad está de nuestro lado. Salta de un lado a otro del ring, con golpes largos y rodilloos. La electricidad puede ser una buena defensa para cuando se haga invisible.

FEI LONG



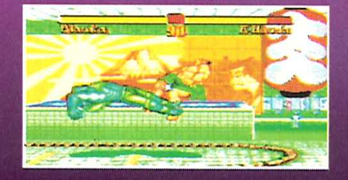

Al tratarse de un luchador bajito, colócate en posición de agachado y defiendeté con puñetazos y patadas fuertes. Ante todo no dejes que te agarre, pues te mandará muy lejos.

GUILE




Ante todo no utilices el rodillo horizontal o vertical contra este macarra, pues con su Flash Kick nos pone a ver las estrellas en un periquete. El rodillazo le puede hacer mucho daño.

HONDA

No le ataquéis mediante saltos pues puede frustrarlos con sus manotazos. La electricidad le pondrá en dificultades cada vez que venga a por nosotros. El salto de la bestia , otro tanto.

KEN




El truco está en acercarse hasta una distancia prudencial, y cuando se disponga a lanzarnos una Onda de Energía, saltar sobre ella y caer sobre el rubiales a la vez que le soltamos una patada.

SAGAT




No intentéis ningún tipo de rodillo contra este flacucho. Posee un Uppercut tan espectacular que os dejaría la barra de energía más mermada que la moral de Maturana. Lo mejor, los golpes bajos.

T. HAWK




Contra este tipo de rivales que utilizan llaves de lucha libre, lo mejor es esperarles en plan distraído.. Y cuando crea que te va a pillar, ponemos la electricidad en marcha. Y a sufrir.

VEGA



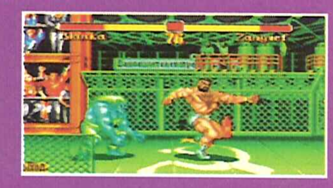

Ambos son igual de veloces , pero Vega tiene muchos más recursos. Cuando veas que se sube a la verja para darte un mamporro, realiza el salto de la bestia, y quizá se lleve una sorpresa.

BALROG




La electricidad no es una buena defensa contra este musculitos, pues a muchos de sus puñetazos no les afecta semejante artificio voltaico. Mantente a distancia y realiza el rodillo horizontal.

ZANGIEF

Por fin un tipo al que dar una soberana paliza. La electricidad es definitiva, pero si queréis algo más rápido emplead el salto con patada fuerte. Los barridos también funcionan.

NOVEDADES

VERTICAL



Por fin una defensa efectiva contra los ataques aéreos que antes nos atormentaban . Chun Li lo va a pasar muy mal.

MORDISCO



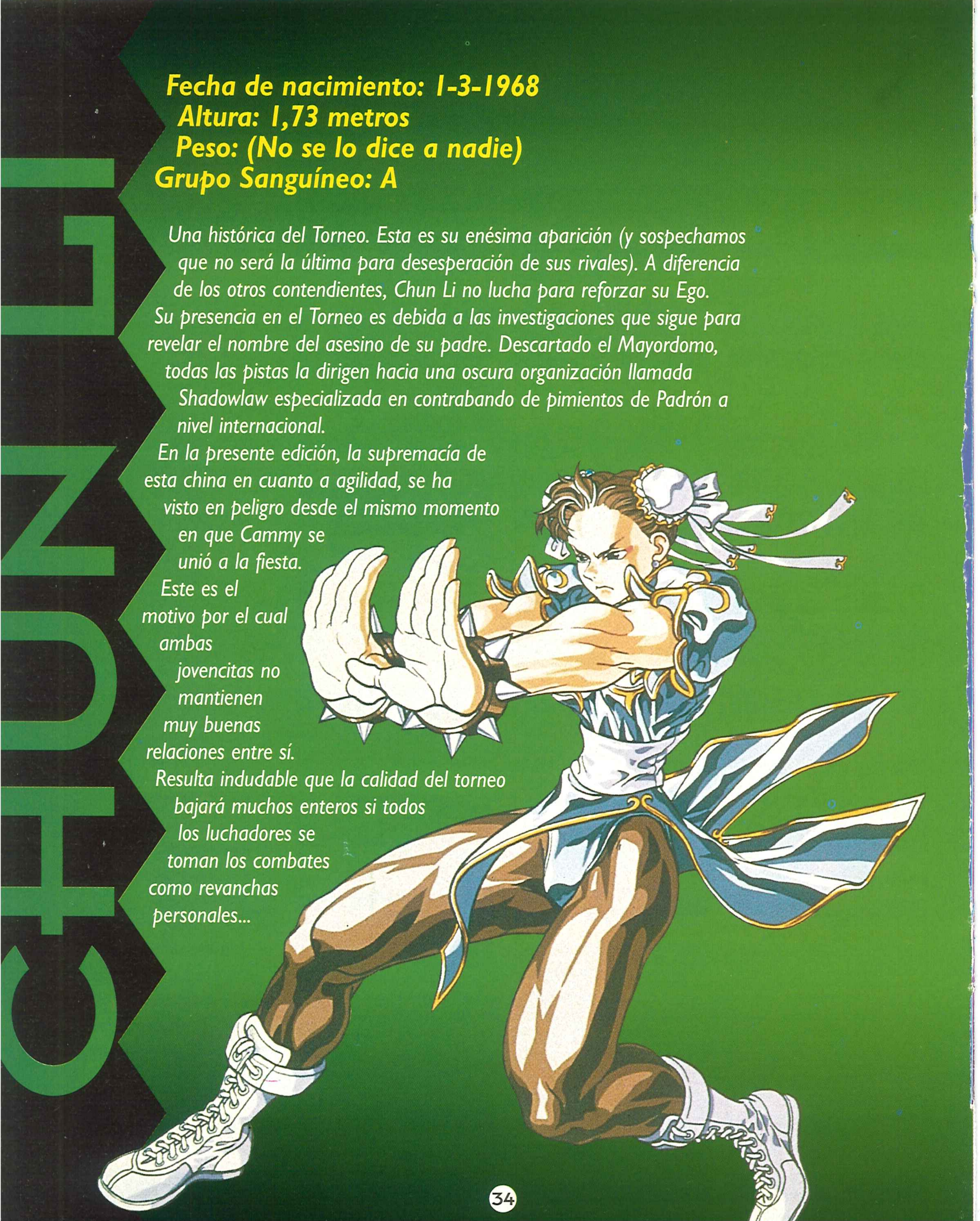
Un golpe clásico, pero plagado de nuevas animaciones. Más sangriento, más bestial, más efectivo.

DOBLE RODILLA



Aunque ya existía en versiones anteriores del juego, en esta ocasión se realiza de manera más veloz y es más sencillo de combinar.





CHUN LI

Fecha de nacimiento: 1-3-1968
Altura: 1,73 metros
Peso: (No se lo dice a nadie)
Grupo Sanguíneo: A

Una histórica del Torneo. Esta es su enésima aparición (y sospechamos que no será la última para desesperación de sus rivales). A diferencia de los otros contendientes, Chun Li no lucha para reforzar su Ego. Su presencia en el Torneo es debida a las investigaciones que sigue para revelar el nombre del asesino de su padre. Descartado el Mayordomo, todas las pistas la dirigen hacia una oscura organización llamada Shadowlaw especializada en contrabando de pimientos de Padrón a nivel internacional.

En la presente edición, la supremacía de esta china en cuanto a agilidad, se ha visto en peligro desde el mismo momento en que Cammy se unió a la fiesta. Este es el motivo por el cual ambas jovencitas no mantienen muy buenas relaciones entre sí. Resulta indudable que la calidad del torneo bajará muchos enteros si todos los luchadores se toman los combates como revanchas personales...

GOLPES ESPECIALES

AGARRE



Cerca del enemigo presiona adelante y patada fuerte.

PATADA CAÍDA



Salta adelante y en el aire, abajo más patada media.

PUÑO CAÍDA



En el aire, presiona abajo más puñetazo medio.

REBOTAR

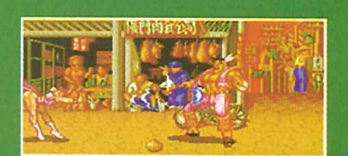


Presiona atrás y cuando llegues al borde de la pantalla pulsa adelante.

KIKOKEN

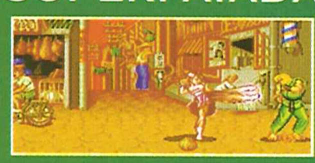






Manten presionado izquierda durante 2 segundos. Luego presiona derecha y cualquier botón de puñetazos.

SUPERPATADA

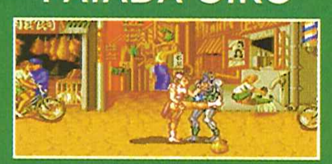






Presiona repetidamente cualquier botón de patadas. Tras unos segundos, una lluvia de patadas caerá sobre el rival.

PATADA GIRO







Para realizarla, presiona adelante más patada media cuando te encuentres cerca de tu adversario. Tras el golpe, Chun Li se pondrá a salvo

REMOLINO



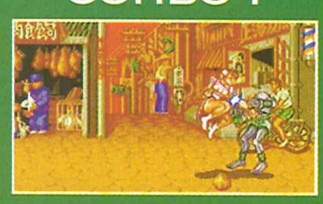




Manten presionado abajo durante un segundo. Luego presiona simultáneamente arriba y cualquier botón de patadas.

COMBOS

COMBO 1

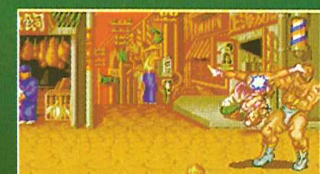






COMBO 2





COMBO 1

Cae sobre el enemigo con un puñetazo medio. En cuanto caigas al suelo da un puñetazo fuerte y termina el trabajo con una patada relámpago. Tu adversario no sabrá que hacer para evitarlo.

COMBO 2

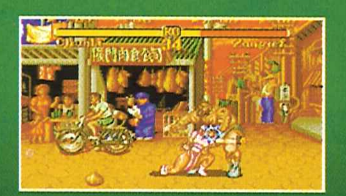
Comienza desde la posición de defensa con un puñetazo medio y aprovecha el movimiento para desarrollar una patada torbellino. No habrá rival que se resista.

COMBO 3

Salta hacia el enemigo con un puñetazo fuerte, continua el movimiento con un puñetazo medio y termina con una patada fuerte dirigida a donde más duele. Auténticamente demoledor.

COMBO 3







CHUN LI VS.

Estamos ante otra luchadora cuyos golpes (en general) no suelen ser muy poderosos, pero que gracias a su agilidad mantiene todavía intactas algunas posibilidades para acabar venciendo en el Torneo. Si se explota la increíble velocidad que posee, es posible entonces vencer a la mayoría de los adversarios.

BISON




La principal baza de Mr. Bison es el combate cercano. Si no lo consigue, siempre acaba recurriendo al Psycho Crusher. Un salto a tiempo puede dejarnos a la distancia justa para contraatacar.

BLANKA



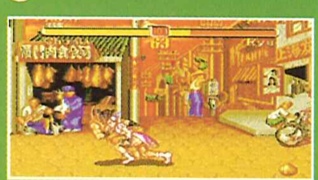

La increíble velocidad de Chun Li le permite colocarse al lado de los contrarios, golpear y huir sin que el rival se de cuenta. Una patada con giro o una patada en caída suelen funcionar muy bien.

CAMMY




Duelo de damas en el Torneo. La enorme velocidad de ambas puede convertir el combate en un intercambio de golpes. Pero ya sabéis lo que dicen por ahí: quien golpea primero...

RYU

Siempre que la situación lo permita, es recomendable caer sobre Ryu con los pies por delante y aprovechar el desconcierto creado para efectuar un agarre que le lance lejos de nosotros.

DEE JAY




La altura del jamaicano nos permite atacar desde abajo. Como más nos gusta. Para terminar siempre se puede recurrir a un rodillazo o a una patada remolino. No os defraudará.

DHALSIM




Desde la posición de defensa se puede pasar muy rápidamente a una patada torbellino. Aprovecha esta circunstancia para contraatacar con la seguridad de que causarás un buen daño.

FEI LONG




Siempre que puedas, evita acercarte a Fei Long cayéndole con patadas fuertes. Si no lo puedes evitar, prueba a efectuar un agarre y termina el movimiento con una patada baja.

GUILE




La patada torbellino te permitirá contrarrestar el potencial atacante de Guile sin arriesgarte demasiado. Golpea rápidamente y huye sin temor a que te tachen de cobarde.

HONDA




Honda es el blanco perfecto para realizar todo tipo de ataques aéreos que se os ocurran. La única salvedad es evitar caer demasiado cerca de las manos del japonés. Si esto ocurre daos por muertos.

KEN



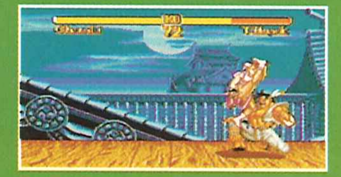

Las bolas de fuego de Ken son fáciles de esquivar para Chun Li a poco que preste atención. Siempre se puede aprovechar la caída para golpear con los pies. De una situación de desventaja pasaremos a una más favorable.

SAGAT




La enorme altura de este luchador le hace muy vulnerable a los ataque por bajo. Como todos sabemos, este es uno de los apartados que mejor domina nuestra luchadora oriental.

T. HAWK

El poderoso juego de piernas de Chun Li contrarresta a la perfección cualquier intento de ataque aéreo que se produzca. Por otra parte, la patada relámpago es muy útil contra enemigos acorralados en una esquina.

VEGA




La agilidad no nos va a servir de mucho en este combate. Ambos luchadores son expertos en este tema y no hay un claro vencedor. Como único consejo conviene saber que Vega descuida la guardia al dar los puñetazos.

BALROG




Los ataques frontales están abocados al fracaso. Nada de lanzarse hacia los puños de Balrog. Es mejor estar mucho tiempo saltando de un lado a otro y caer con los pies por delante.

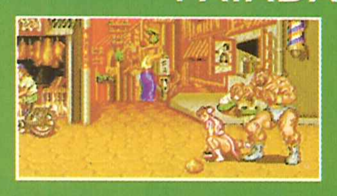
ZANGIEF




Este tronco siberiano no puede plantear muchos problemas a la rapidez de Chun LI. Tanto en los golpes bajos como en los ataques aéreos tiene ventaja. Siempre y cuando no se acerque demasiado.

NOVEDADES

PATADA NUEVA

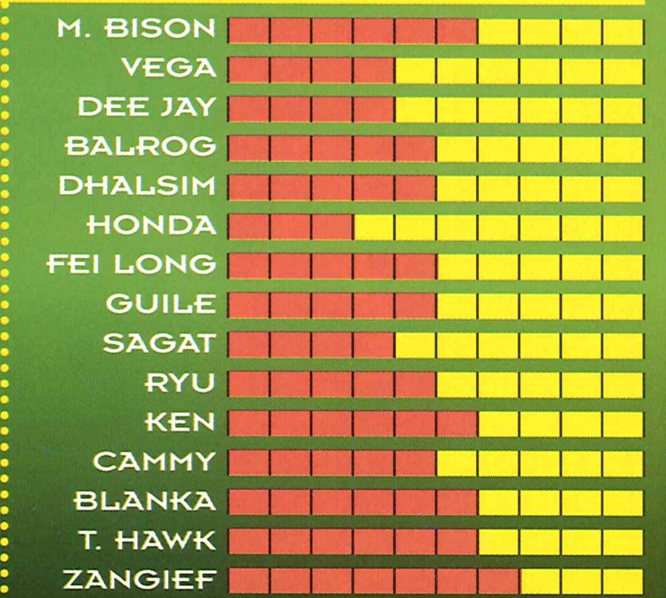



Un nuevo tipo de patada se viene a sumar al amplio catálogo de golpes "pedestres" de nuestra amiga china. Con esta ya suman un montón y confirman la creencia de que Chun LI tiene un buen par... de piernas.

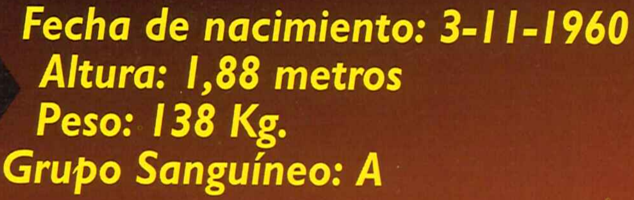
NUEVA BOLA



Unos de los mayores defectos de Chun Li ha sido corregido con este nuevo movimiento. No es muy rápido, pero menos es nada.



HONDA



Fecha de nacimiento: 3-11-1960
Altura: 1,88 metros
Peso: 138 Kg.
Grupo Sanguíneo: A

Habiendo dedicado toda su vida al perfeccionamiento del arte del Sumo, este luchador consiguió finalmente recibir el título de "Yokozuna". Sin embargo, cuando abandonó la arena para adentrarse en el mundo de Street Fighter, se quedó boquiabierto al enterarse de que el resto del mundo no consideraba el Sumo como un verdadero deporte. Ahora, utilizando adaptaciones de las técnicas tradicionales, piensa ganar el torneo para demostrar al mundo la majestuosidad de esta histórica forma de lucha.
Por si acaso no ganase, Edmund Honda ya ha estado hablando con los Fat Boys para entrar a formar parte del grupo. No es la ilusión de su vida, pero hay que comer y en este caso mucho. Pero no nos pongamos trágicos y reconozcamos que este luchador tiene un "peso específico" dentro del Torneo y es respetado por todos (sobre todo a la hora del almuerzo, que nunca se sabe el hambre que puede tener).
No se puede negar la moral de este luchador que, aún sobrado de años y de kilos, se juega la vida por sacarse unas pesetillas. Honda, estamos contigo.

GOLPES ESPECIALES

APRETÓN



Cerca del rival, pulsad adelante más puñetazo fuerte.

PROYECCIÓN



Cerca del enemigo, pulsad adelante más puñetazo medio.

RODILLAZO



Cerca del enemigo, pulsad adelante más patada fuerte.

SUMO SPLASH



Salta y en el aire pulsa abajo más patada media.

BARRIDO

Cerca del enemigo, pulsad abajo más patada fuerte.

BOMBA

En el aire, pulsad abajo más patada débil.

DOBLE PATADA



Cerca del enemigo, pulsad patada fuerte.

SUMO SMASH







Pulsa abajo durante 2 segundos y después pulsa arriba más cualquier botón de patadas.

CABEZAZO







Pulsa atrás durante 2 segundos y después pulsa adelante más cualquier botón de puñetazos.

PALMADA







Presiona cualquier botón de puñetazos repetidamente y una nube de golpes se desencadenará.

COMBOS

COMBO 1







COMBO 2





COMBO 1

Salta dando un puñetazo fuerte. Acto seguido propina un puñetazo medio y termina la combinación con un espectacular puñetazo fuerte que dejará a tu rival destrozado.

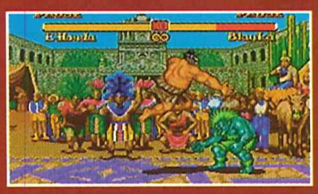
COMBO 2

Inicia el movimiento con un salto con patada fuerte. Cuando caigas realiza un puñetazo débil. Después de esto, acaba con un una patada fuerte que deje las cosas claras.

COMBO 3

Arrincona a tu adversario con un salto acompañado de puñetazo fuerte o con un cabezazo Sumo. Continúa con una patada fuerte para atontar y termina con otra patada fuerte o con una palmada cien manos. No habrá quien te conteste.

COMBO 3







HONDA VS.

Honda ha salido muy mejorado en esta versión del Street Fighter II. Su anterior debilidad a la hora de esquivar proyectiles ha sido corregida, lo mismo que el alcance de sus golpes y la velocidad de respuesta. En lo que aún sigue fallando es en los desplazamientos por tierra. Un lastre que nuestro amigo sabrá compensar.

BISON





Uno de los aspectos que más ha mejorado Honda ha sido la de esquivar ataques como este. Aprovecha esta cualidad para contraatacar cuando más débil se encuentra el rival.

BLANKA





Dos tipos de parecidas cualidades se enfrentan en este combate. Quizá la relativa ventaja del cabezazo Sumo sobre el rodillo de Blanka sirva para desequilibrar la igualdad.

CAMMY





La palmada cien manos y los poderosos puñetazos de Honda deberían de servir para despachar a Cammy sin mayores complicaciones, pero siempre puede haber sorpresas.

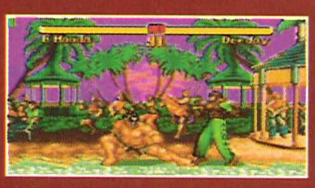
CHUN LI





Parar los ataques por alto de Chun Li es primordial para ganar el combate. Si lo conseguimos, debemos de aprovechar el tiempo ganado para atacar lo más rápido que podamos. Un cabezazo Sumo es lo apropiado.

DEE JAY





Los golpes por abajo son los más peligrosos para Dee Jay. Explota esta debilidad para sacar provecho con continuas patadas fuertes y con rápidos cabezazos Sumo.

DHALSIM





El Sumo Splash se muestra como una verdadera joya cuando nos las tenemos que ver con las bolas de fuego de Dhalsim. No sólo las esquiva, sino que además nos permite golpear sin peligro.

FEI LONG





Fei Long carece de unos ataques efectivos a larga distancia, por lo que no estará de más que nos cebemos con el de Hong Kong a base de Sumo Splash o de cabezazos Sumo.

GUILE





La potente palmada cien manos tiene la suficiente entidad como para resolver un combate como este en cuestión de segundos. Para lograr una posición cómoda empieza golpeando con puñetazos o patadas aéreas.

RYU





Los disparos de energía de Ken pueden y deben de ser esquivados mediante un Sumo Splash. Acorralar al contrario después es una obligación que tendremos si queremos usar la palmada cien manos.

KEN




Desplazarse por el suelo es una invitación a que Ken nos lance de todo, por eso nada mejor que provocarle y aprovechar el salto para caer con todas nuestras fuerzas.

SAGAT




Esquivar proyectiles es una de las lecciones que mejor se ha aprendido este luchador de Sumo. Si además continuamos el movimiento en el aire siempre podremos caer haciendo daño a nuestro rival.

T. HAWK



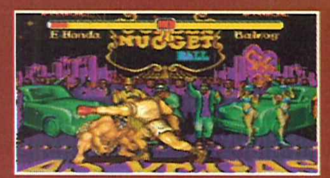

Terrible combate el que se desarrolla aquí. Ambos luchadores son poderosos, pero la palmada cien manos y el cabezazo Sumo son palabras mayores para un tipo lento como T. Hawk.

VEGA




Nada como adelantarse a los acontecimientos y preparar una palmada cien manos tan pronto sepamos donde va a caer este saltarín luchador. Si esto falla siempre se puede encadenar una serie de patadas.

BALROG




El limitado repertorio de golpes de Balrog es un lastre muy pesado. Si intentamos esquivar sus puñetazos desde una posición defensiva tendremos una ocasión de golpear sin peligro por bajo.

ZANGIEF




Contra Zangief funcionan muy bien todos aquellos golpes que tienen su inicio por encima de la cabeza. Toma nota y basa tus ataques en esta zona. Acuérdate de finalizar siempre con patadas muy bajas.

NOVEDADES

NOVEDAD 1

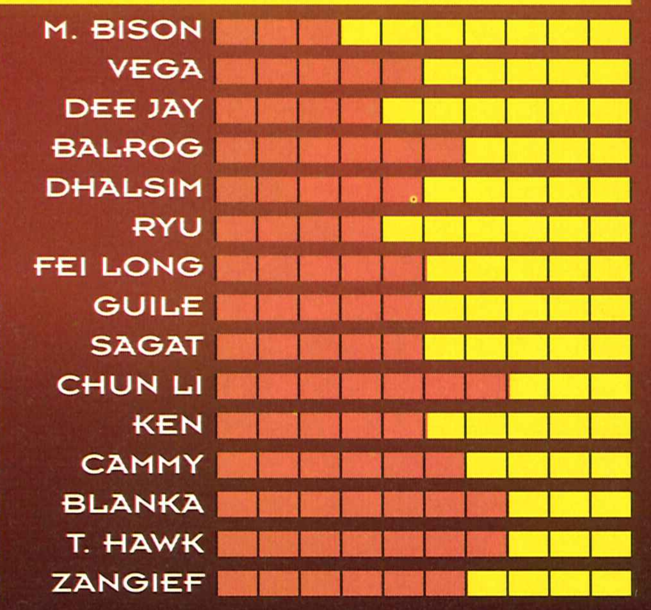


Si te encuentras atrapado en una esquina por bolas de fuego, realiza el Sumo Smash usando el puño medio o débil y no solo la esquivarás sino que además golpearás al rival.

NOVEDAD 2



El alcance de los golpes de Honda ha sido mejorado a la vez que se les aumentaba la velocidad. Desplazarse por tierra es muy lento, así que usa este sistema.



DHALSIM

Fecha de nacimiento: 22-11-1952
Altura: 1,78 metros
Peso: 49 kg
Grupo Sanguíneo: o

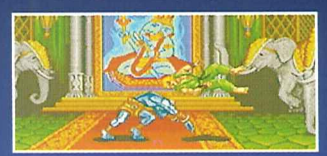
Dhalsim es el clásico ejemplo de hombre dedicado a cultivar su cuerpo a la vez que su mente. Durante muchos años ha intentado unificar un cuerpo estilizado y ágil con un estado de consciencia cercano al Kharma. En vista de que no lo ha conseguido, ha optado por demostrar a todos que el yoga puede ser un estupendo sustituto del Aerobic. El Torneo de artes marciales le ha parecido el escaparate perfecto para promocionarse en espera de una oferta de alguna cadena de televisión. Una victoria aplastante serviría para equiparar su sistema al de, por ejemplo, Jane Fonda con las ventajas económicas que eso conllevaría.

Respecto a sus tácticas de combate, sabemos de buena tinta que su dominio del fuego es debido a un consumo abusivo (casi diríamos compulsivo) de pimientos de Padrón, lo que explicaría sus buenas relaciones con Mr. Bison. Mientras todos estos temas se confirman, este personaje ha entrenado muy duro en un monasterio Tibetano, haciendo un especial énfasis en la elasticidad de sus miembros, a la vez que preparaba su cerebro para una hipotética derrota. Si esto ocurre mucho nos tememos que su ingreso en los Hare Krishna será cuestión de pocos días.



GOLPES ESPECIALES

PROYECCIÓN



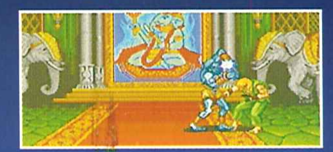
Cerca del enemigo pulsa adelante más puñetazo fuerte.

RODILLAZO



Cerca del enemigo pulsa adelante más patada fuerte.

CAPONES



Este golpe recibe el nombre oficial de Yoga Nugie y se consigue cerca del enemigo pulsando adelante más puñetazo medio.

DERRAPE





Un verdadero prodigio de velocidad y efecto dañino sobre el enemigo. Se logra pulsando abajo más cualquier botón de patada.

VOLADA HORIZONTAL



En el aire pulsa abajo más puñetazo fuerte.

VOLADA DIAGONAL



En el aire pulsa abajo más patada fuerte.

TELEPORT

Izq, abajo y diag. abajo-izq. Más los 3 botones de patada o puñetazo.

BOLA DE FUEGO







Uno de los mejores golpes de Dhalsim. No es muy rápido, pero combinado con otro ataque puede ser demoledor. Pulsa abajo, diagonal abajo-derecha e izquierda más cualquiera de los botones de puñetazo.

LLAMARADA YOGA



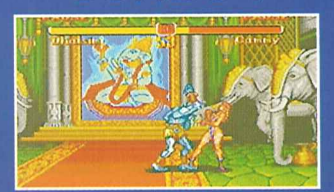




Ideal para deshacerse de enemigos pegajosos. Pulsa Izq., diagonal abajo-izq., abajo, diagonal abajo-dcha. y dcha más cualquier puñetazo.

COMBOS

COMBO 1





COMBO 2







COMBO 3





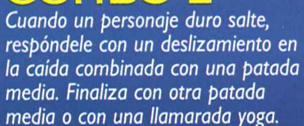


COMBO 1

Acércate al enemigo mientras pulsas adelante y puñetazo débil. Agáchate y pulsa otro puñetazo débil y finaliza el combo pulsando patada fuerte para conseguir un deslizamiento.



COMBO 2



Cuando un personaje duro salte, respóndele con un deslizamiento en la caída combinada con una patada media. Finaliza con otra patada media o con una llamarada yoga.

COMBO 3

Comienza el movimiento con un puñetazo débil. Acompaña la acción de un cabezazo y si se aleja mucho el rival, termina con un deslizamiento o con una llamarada yoga. Bien hecho es efectivo a más no poder.

DHALSIM VS.

Con la inclusión de los nuevos golpes y la simplificación en la forma de realizar los que ya poseía, Dhalsim ha logrado acercarse de manera definitiva a la élite de los luchadores del Torneo de Artes Marciales. Su Teletransportación puede ser el arma decisiva que desequilibre la balanza hacia su lado.

BISON




Los ataques de Bison tienen una fácil solución cuando manejamos a Dhalsim. En cuanto levante el vuelo, nos teletransportamos detrás suyo y le propinamos una sesión de capones o de deslizamientos.

BLANKA



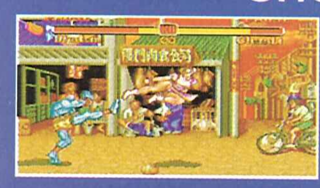

La lentitud de Blanka nos viene de miedo para aprovechar nuestra bola de fuego. Una vez lanzada conviene no despistarse y concluir el trabajo con una patada fuerte, por ejemplo.

CAMMY



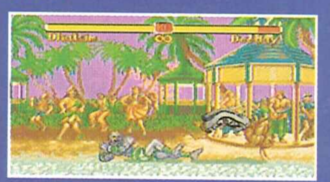

La agilidad de Cammy es una grave dificultad para las aspiraciones de Dhalsim. La única forma de parar los pies a esta chica es aprovechar la desmesurada longitud de las patadas del hindú.

CHUN LI



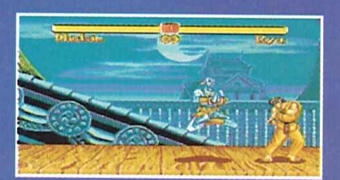

Con Chun Li sucede algo parecido a lo que pasaba con Cammy. Su agilidad puede volvernos locos a no ser que la obliguemos mediante una bola de fuego a saltar precipitadamente y golpearla con una patada fuerte.

DEE JAY

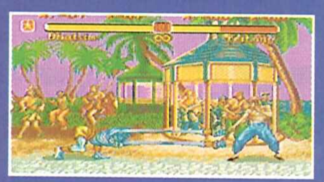
Dee Jay es un duro rival que requiere de toda nuestra atención si queremos vencerle. Una táctica que suele dar resultado es combinar bolas de fuego con deslizamientos a baja altura.

RYU

Las temibles bolas de fuego de Ryu no lo son tanto desde que teletransportarse es una tarea menos complicada que antes. Siempre podemos sorprender al japonés apareciendo a su lado.

FEI LONG

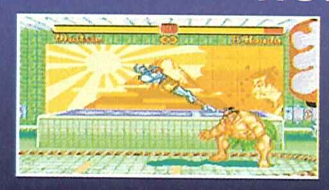
Mantener a raya a Fei Long no debe plantearnos muchos problemas dado que este rival no tiene unos ataques de larga distancia dignos de consideración. Los ataques por alto y por bajo desde lejos funcionan bien.

GUILE




Si conseguimos evitar las piernas de Guile, tendremos medio combate ganado. Para ganar el otro medio, se impone usar los ataques a media y baja altura de una forma rápida, pero sin ensañarse.

HONDA




Este amasijo de músculos y grasa plantea muchos problemas en cuanto tiene un rival cerca de sus brazos. Evita esta situación atacando por alto y terminando con rápidos deslizamientos a ras de suelo.

KEN




La potente patada huracán de Ken es fácilmente contrarrestable con un rápido deslizamiento que nos coloque detrás y nos permita golpear sin peligro alguno desde una posición de privilegio.

SAGAT




La enorme altura de Sagat sigue evidenciando ser un handicap contra luchadores "bajitos". Dhalsim pertenece a este grupo de elegidos y sabe aprovechar perfectamente esta ventaja.

T. HAWK




Los enemigos grandes tiene más dificultades para esquivar los rápidos ataques por bajo de Dhalsim. Por si esto fuera poco, siempre son presa fácil de los lanzamientos de proyectiles.

VEGA




Ganar a Vega es complicado incluso para un místico como Dhalsim. Al menos tenemos el consuelo de saber que las patadas y puñetazos del hindú tienen un alcance superior al de este luchador-torero.

BALROG




Balrog, como buen boxeador, basa todo su potencial en los puños. Esto nos obliga a mantenernos a distancia y vigilar sus manos, pero nos abre nuevos caminos para atacar zonas desprotegidas.

ZANGIEF




Los rápidos vuelos de Dhalsim son una buena forma de romper las defensas de este duro luchador. Otra buena táctica es realizar largos deslizamientos que golpeen las piernas de Zangief.

NOVEDADES

NOVEDAD 1



Dhalsim tiene ahora la posibilidad de combinar fácilmente los disparos de energía con los golpes clásicos.

NOVEDAD 2



Teletransportarse es ahora mucho más fácil que antes. Es el golpe estrella de este luchador.

NOVEDAD 3



En la lucha cuerpo a cuerpo, Dhalsim es ahora mucho más efectivo que antes.





CAMMY

Fecha de nacimiento: 6-1-1974
Altura: 1,65 metros
Peso: 46 kg
Grupo Sanguíneo: B

Esta bella joven puede engañar a primera vista, pero quien se haya enfrentado a ella no caerá en la trampa de fiarse de su dulce aspecto. Su habilidad en el cuerpo a cuerpo y su agilidad son armas que domina a la perfección.

Actualmente se gana la vida como agente del Servicio Secreto Británico, pero de su pasado no se sabe mucho. Su vida comenzó para ella el día en el que la descubrieron cerca de una base militar aquejada un ataque de amnesia total.

A partir de ese momento, Cammy recibió entrenamiento en las Fuerzas Especiales y ascendió rápidamente a jefe de clase.

Su presencia en el Torneo de Artes Marciales se debe a una orden directa de sus superiores.

Como agente infiltrado debe de investigar a todos los participantes. Lo que ella no sabe es que este torneo acabará descubriéndola muchos otros secretos relacionados con su pasado. (Entre otras cosas que su nacimiento fue un auténtico regalo de reyes para sus padres).

GOLPES ESPECIALES

CANNON DRILL





Presiona derecha, abajo y diagonal abajo-derecha en un movimiento continuo y pulsa cualquiera de los botones de patada.

SPINNING KNUCKLE





Presiona izquierda, diagonal abajo-izquierda y dcha. en un movimiento continuo y pulsa cualquiera de los botones de puñetazo.

FRONT KICK






Presiona en pad de control derecha, abajo y diagonal abajo-derecha en un movimiento continuo y pulsa cualquiera de los botones de patada al terminar la combinación. La rapidez del golpe desconcertará a cualquier enemigo.

FRANKENSTEINER



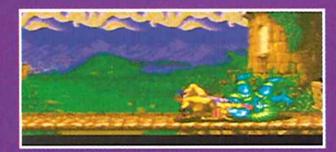
Pulsa adelante más patada media o fuerte cuando estés en el aire.

PUÑETAZO AÉREO



En el aire, pulsa adelante más puñetazo medio o fuerte.

SUPLEX



Cerca del enemigo pulsa puñetazo débil o medio.

TENAZA



Cerca del enemigo pulsa patada débil o media.

COMBOS

COMBO 1




COMBO 2





COMBO 1

Inicia la combinación con un puñetazo medio. En cuanto caigas al suelo pulsa puñetazo fuerte. Aprovecha la distancia que te deje el rival para rematar la faena con un Cannon Drill.

COMBO 2

Comienza con una patada débil y acompaña tu caída con el movimiento necesario para hacer una patada fuerte. Termina con un Front Kick.



COMBO 3

Lanzate con un Cannon Drill para descolocar al rival. Acto seguido y sin perder un segundo, utiliza un puñetazo medio y acompáñalo de un puñetazo fuerte. Es sencillo y el efecto será demoledor sobre el contrario.

COMBO 3





CAMMY VS.

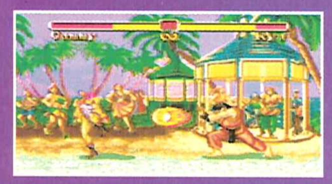
Cammy es una luchadora que compensa a la perfección su poca corpulencia y falta de ataques con proyectiles, con una agilidad envidiable. Su principal virtud es la velocidad, característica que deberemos de aprovechar para esquivar los ataques de los rivales y contrarrestar la baja resistencia a los golpes que tiene.

BISON




La agilidad de esta fémina es la mejor arma que se puede utilizar para contrarrestar los ataques de Bison. Saltar por encima del Psycho Crusher nos permite golpear en el momento de máxima debilidad.

RYU



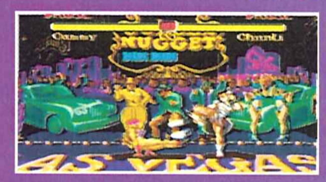

Un detalle muy importante a la hora de enfrentarse a rivales que lanzan proyectiles, es que cuando Cammy realiza un Spinning Knuckle o un Cannon Drill no resulta dañada. Ryu es la oportunidad de probar.

BLANKA




La lentitud de movimientos de Blanka le hace ser una presa fácil para los rápidos golpes de Cammy. La tenaza de piernas nos asegura un daño importante y una sencillez de realización. Lo mismo que los ataques bajos.

CHUN LI




La antagonista por excelencia de Cammy. Vencerla es harto complicado y únicamente podemos recomendar el uso de la patada fuerte o el Cannon Drill mientras la señorita Li hace su golpe estrella de piernas.

DEE JAY




Este imponente Jamaicano posee también una gran dosis de agilidad, por lo que la mejor táctica es mantenerle a raya a base de Cannon Drill. Si consigue esquivarlo siempre nos queda el recurso de atacar por bajo con las piernas.

DHALSIM




La elasticidad de Dhalsim no es obstáculo para que Cammy le endose una soberana paliza si lo hacemos bien. Los ataques rápidos y bajos son los más recomendables contra el hindú.

FEI LONG




Fei Long no posee ataques a larga distancia, por eso basa su estrategia en ataques cercanos. La agilidad de Cammy nos puede servir para evitar llegar hasta esta situación y golpear en nuestro terreno.

GUILE




El peligroso juego de piernas de Guile puede ser contrarrestado eficazmente si usamos patadas medias o fuertes. Únicamente necesitamos esperar la ocasión precisa. Tras un ataque alto puede ser el momento.

HONDA




Los vuelos de Honda no son peligrosos a menos que nos quedemos quietos. Parar el salto del rival con una patada fuerte o con un puñetazo fuerte puede ser el inicio de una buena secuencia de golpes.

KEN





Ken comparte con Ryu muchas técnicas de combate. Del mismo modo nosotros podemos emplear contra él las mismas armas que contra el japonés, o sea, Spinning Knuckle y Cannon Drill a "tuttiplen".

SAGAT





La altura de Cammy no siempre va a ser una desventaja. En este caso puede servirnos para evitar las patadas de Sagat y tener tiempo de preparar un Cannon Drill que desequilibre la balanza.

T. HAWK





Las patadas fuertes nos pueden servir para detener el "vuelo del condor" o el de cualquier otro pajarraco por muy grande que sea. Los ataques rápidos y cortos se imponen a cualquier otra táctica.

VEGA





Coger desprevenido a Vega tiene que ser una norma en ese combate. Hay que combatir donde menos se lo espere. En el aire se puede intentar realizar un Frankensteiner o simplemente utilizar un puñetazo fuerte.

BALROG

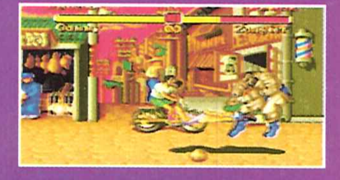




Los movimientos de Balrog son casi tan lentos como su cerebro. Adelantarse a sus acciones no plantea muchos problemas para alguien tan ágil como esta agente británica.

ZANGIEF





Contra este enorme luchador no hay nada mejor que evitar que se acerque demasiado. Si caemos en sus manos no tendremos ninguna oportunidad, asi que ya sabéis, Cannon Drill a discreción.

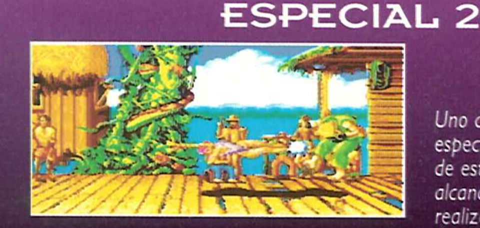
ESPECIALES

ESPECIAL 1

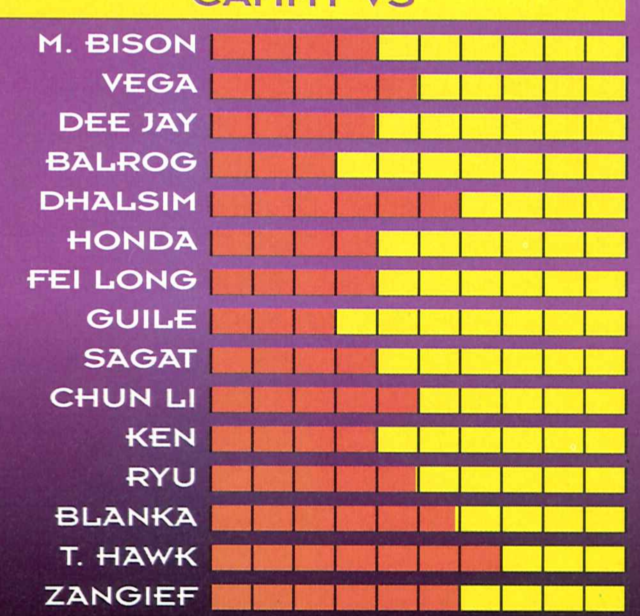


El importante juego de piernas de Cammy unido a su agilidad dan como resultado un peligrosísimo rival en cuanto tiene un metro libre.

ESPECIAL 2



Uno de los golpes más espectaculares y polivalentes de esta luchadora. Su largo alcance y su facilidad de realización la convierten en imprescindible.



BALROG



FECHA DE NACIMIENTO: 4-9-68
ALTURA: 1,96 METROS
PESO: 114 KG
GRUPO SANGUINEO: A

Este antaño campeón los pesos pesados vió truncada su inmejorable carrera por ignorar las reglas del ring. Suspendido a perpetuidad por matar a un rival en pleno combate, decidió colgar los guantes y enrolarse como agente especial de Shadowlaw. Salvaje y agresivo, su estilo de lucha adolece de los efectos propios de todo boxeador: guardia demasiado alta, incapacidad de usar las piernas, y la extraña manía de abandonar el combate y sentarse en una silla cada vez que alguien entre el publico hace sonar una campana.

Pese a todo, la rotundidad de sus nuevos movimientos le hacen estar considerado como uno de los cuatro luchadores con más posibilidades de lograr el triunfo final en este torneo. De hecho, su Puñetazo Final es temido por cualquiera de los participantes en este singular juego. Sin embargo, algunos analistas han señalado que en caso e enfrentarse a M.Bison probablemente se deje ganar, por temor a un posible despido, pues Bison es el jefe de Shadowlaw.

GOLPES ESPECIALES

CABEZAZO

Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte.

DIRECTO



Pulsa Atrás dos segundos, Adelante más cualquier botón de puñetazo.

GANCHO



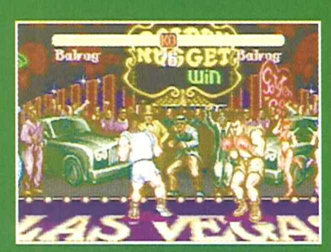
Pulsa Atrás dos segundos, Adelante más cualquier botón de patada.

GOLPE HOMBRO



Pulsa Abajo dos segundos, Arriba más cualquier botón de puñetazo.

FINAL







Presiona todos los botones de Puñetazos y Patadas durante dos segundos, y luego sueltalos. Demoledor.

GIRATORIO







Presiona los tres botones de puñetazos o de patada, y luego sueltalos. A más tiempo pulsados, más fuerza tendrá el golpe.

COMBOS

COMBO 1





COMBO 2







COMBO 1

Ataca con un poderoso salto y Puñetazo Fuerte. Al tomar tierra agáchate e inmediatamente lanza un Puñetazo Medio. De postre, Puñetazo fuerte.



COMBO 2

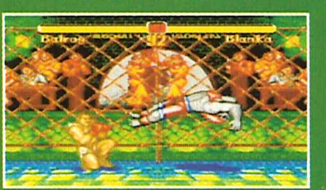
Ataca con salto y Patada Fuerte. Nada más toques tierra lanza un par de directos al rostro del infortunado rival, lo bastante para atontarlo y acercarnos lo suficiente para golpear con el codo.



COMBO 3

Ante ataques alocados, no te limites a esquivar. Además, presiona los tres botones de puñetazo. Cuando el ataque finalice sueltalos, y el golpe será de antología.

COMBO 3







BALROG VS.

Sin duda que nos hayamos ante uno de los firmes candidatos para la victoria final. Su amplísima variedad de golpes (puñetazos todos ellos, eso sí), y la velocidad de desplazamiento por el ring pueden hacer ver las estrellas al más pintado. Carece de ataques energéticos, pero ciertos golpes lo compensan con creces.

BISON




El jefe contra el subalterno. Balrog debe intentar buscar la superioridad de sus puñetazos, pero mantenerse siempre atento a la temible Patada Deslizante del villano.

BLANKA




Poco tiene que hacer este bichejo ante los temibles golpes del boxeador. Intenta esquivar sus alocados golpes a la vez que te preparas el Puñetazo Giratorio.

CAMMY



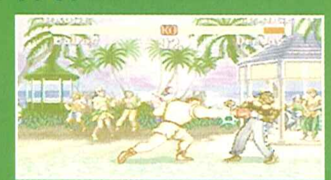

Cortas distancias, pero no demasiado, pues te puedes ver en un apuro semejante al que se encuentra el pobre Balrog. La rapidez de tus golpes la hará picadillo.

CHUN LI




Esta hermosa jovencita es capaz de ponernos en muchos apuros. Utiliza los Uppercut para defenderte de sus golpes aéreos, y el Cabezazo para hacérselo pasar mal.

DEE JAY

Un rival que parece tallado por el mismo patrón. Excepto por una cosa: Dee Jay maneja las piernas como nadie, por lo que su rango de alcance es mayor. Acércate todo lo que puedas.

DHALSIM




Si bien su lentitud sigue siendo tan desesperante como siempre, al vernos obligados a pelear en la corta distancia podemos ser víctimas del Fuego Yoga. No le deis tiempo a usarlo.

FEI LONG



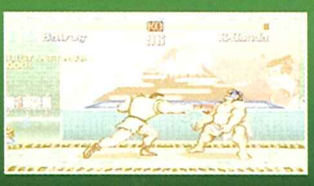
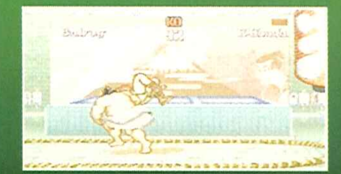

Un combate igualado al máximo. La velocidad de tus puños contra la ferocidad de sus piernas. Evita sus ataques aéreos y vigila muy mucho sus barridos. Te lo pondrá chungo.

GUILE




Ante todo recula y mide las distancias. Pues si en el cuerpo a cuerpo tú tienes todas las de ganar, si permaneces demasiado tiempo en esa posición, con su Flash Kick verás las estrellas.

HONDA

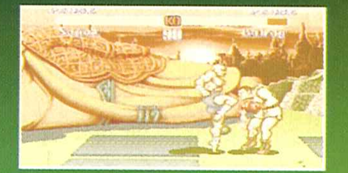
Este gordo es demasiado pesado y lento para esquivar tu aluvión de golpes, lo cual no quiere decir que no guarde un par de trucos en la manga. Cuidate de sus agarres y su multipalmada.

KEN




Su extrema agresividad va a ser su perdición. Si le dejáis usar las ondas de energía o el Puño del Dragón os pondrá las cosas chungas. Pero si llevais la pelea a vuestro terreno le fundireis.

SAGAT

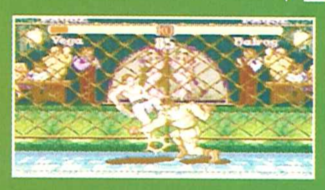
Quizá el rival contra el que peor lo pasaréis. Pues sus reflejos son tan extraordinarios que cada vez que falleis el golpe os agarrará y os lanzará por los aires. Así que no falleis.

T. HAWK




Manteneos siempre en la media distancia. Utiliza los puñetazos largos y si se te acerca retrocede, pues como te ponga las manos encima te va a hacer fosfatina. Por gringo y por huevón.

VEGA




El consejo es el de siempre: Vega mantiene su debilidad congénita ante los ataques por bajo. Claro está que el problema es acercarse lo bastante. Un salto hará maravillas.

RYU




Los ataques energéticos de este japonés errante son su único argumento efectivo para derrotarte. Persíguele a lo largo del ring para darle un buen cabezazo.

ZANGIEF




Un combate muy sencillo si piensas con la cabeza. El truco está en evitar que te ponga las zarpas encima. Como para ello dispones de una amplia gama de puñetazos, será coser y cantar.

NOVEDADES........

ANIMACIONES

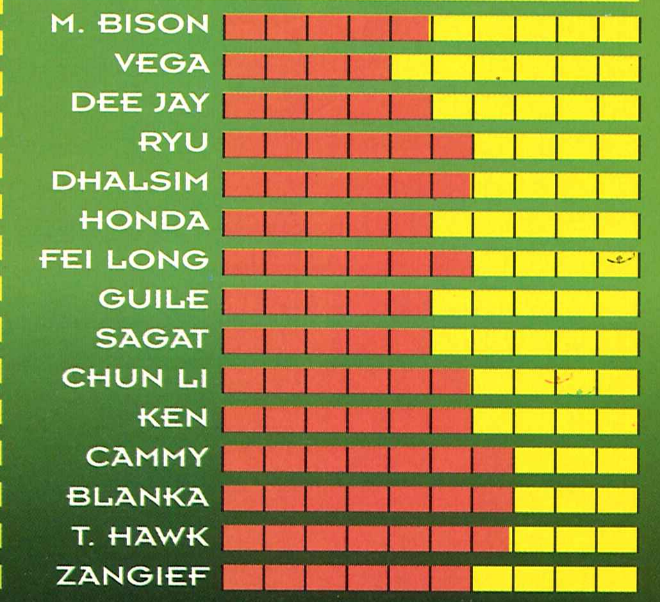


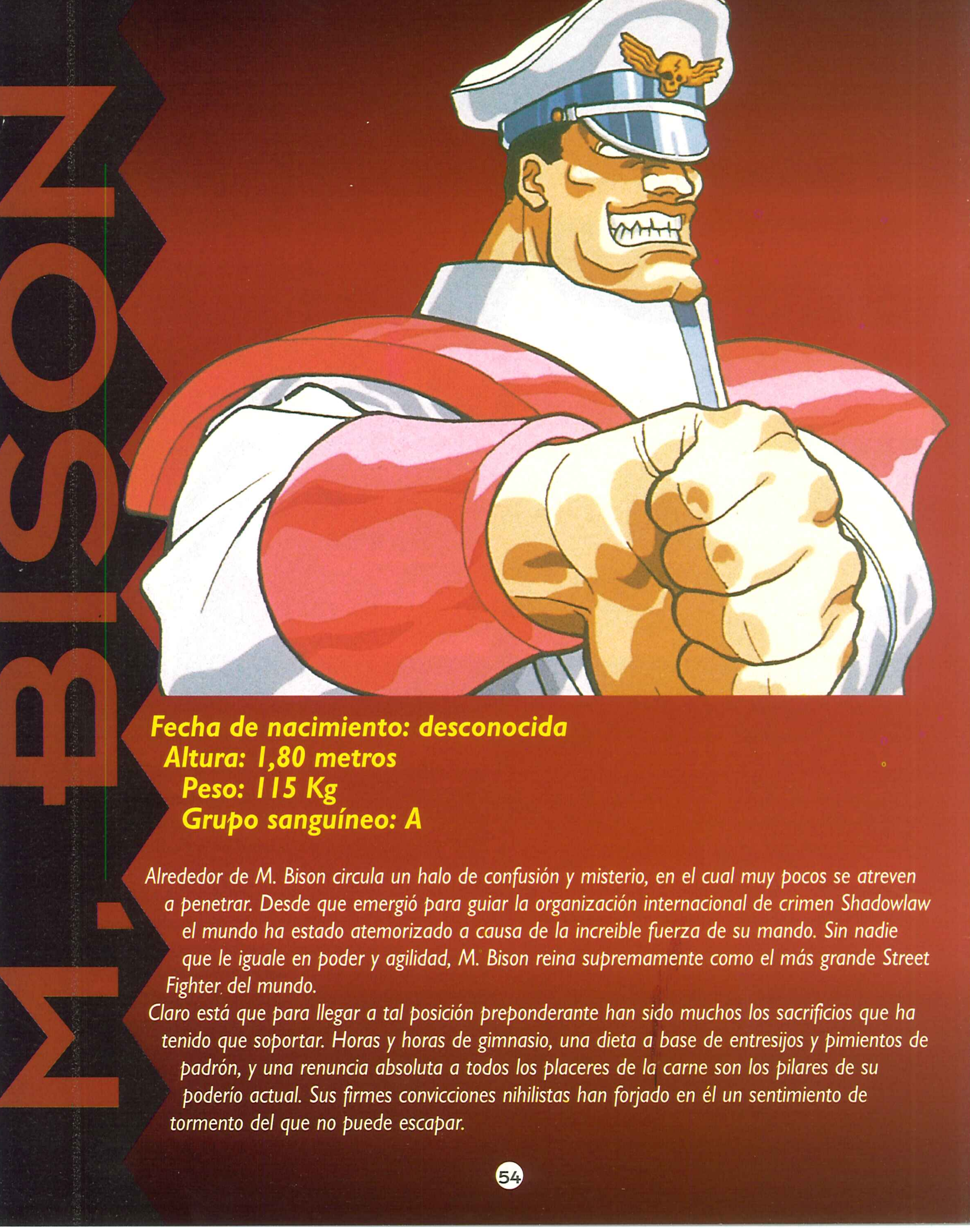

No solo es en la variedad de golpes donde aparecen las novedades. También tenemos nuevas animaciones para los golpes antiguos, como en las pantallas de arriba.

GOLPE HOMBRO



Esta fantástica carga antireglamentaria es una de las muchas novedades en esta versión. Demoledora.





M. BISON

Fecha de nacimiento: desconocida
Altura: 1,80 metros
Peso: 115 Kg
Grupo sanguíneo: A

Alrededor de M. Bison circula un halo de confusión y misterio, en el cual muy pocos se atreven a penetrar. Desde que emergió para guiar la organización internacional de crimen Shadowlaw el mundo ha estado atemorizado a causa de la increible fuerza de su mando. Sin nadie que le iguale en poder y agilidad, M. Bison reina supremamente como el más grande Street Fighter del mundo.

Claro está que para llegar a tal posición preponderante han sido muchos los sacrificios que ha tenido que soportar. Horas y horas de gimnasio, una dieta a base de entresijos y pimientos de padrón, y una renuncia absoluta a todos los placeres de la carne son los pilares de su poderío actual. Sus firmes convicciones nihilistas han forjado en él un sentimiento de tormento del que no puede escapar.

GOLPES ESPECIALES

AGARRE



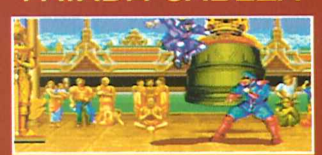
Pulsa Adelante más Puñetazo Medio o Fuerte. Pajaritos a volar. Demoledor.

PATADA BAJA



Pulsa Abajo más Patada Fuerte. Un sorprendente deslizamiento con el que atacar o huir.

PATADA CABEZA







Pulsa Abajo durante dos segundos, Arriba y cualquier botón de Patada. La mejor manera de ponerse la boina.

PATADA TIJERA







Pulsa Atrás durante dos segundos, Adelante y cualquier botón de patada. Golpea por partida doble. Indispensable.

PSICOPUÑO







Presiona Abajo durante dos segundos, Arriba y cualquier botón de Puñetazo. Una verdadera acrobacia.

PSICOTRITU



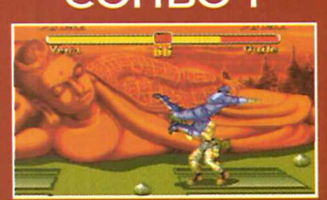




Pulsa Atrás durante dos segunos, Adelante junto con cualquier botón de puñetazo. Recorrerás la pantalla en un periquete.

COMBOS

COMBO 1





COMBO 2





COMBO 1

Salta hacia el rival y obsequialé con un puñetazo Medio. Agáchate y lánzale un Puñetazo Débil a la vez que preparas el temible Psycho Crusher. Le harás mucho daño.

COMBO 2

Si logras conectarle una Patada en la Cabeza, no te conformes. Continua con un Puñetazo Bajo a la altura del bañador, reincorpórate y una Patada Fuerte.

COMBO 3

Un golpe demasiado alto de Sagat. Cuando logres esquivar un golpe semejante, contraataca con una Patada Fuerte al tobillo. Esto le hará retroceder dandote el tiempo necesario para saltar hacia él y darle una buena tunda.

COMBO 3









M.BISON VS.

Fue durante años el "jefe final" de Street Fighter, y dicen que el que tuvo retuvo, así que no os extrañe que este singular tipejo continue siendo uno de los más claros favoritos para el triunfo final del torneo. Sus golpes son hiperveloces, hiperpoderosos, y los domingos compra en el hiper de Majadahonda.

BLANKA





Evita las distancias cortas, pues ahí es donde los golpes de Blanka te pueden poner las cosas feas. La Patada Tijera resulta ideal para cuando te tenga acorralado.

RYU





Dos enemigos legendarios frente a frente. Si bien las Patadas de Ryu pueden ponerte en algún apuro, tus puñetazos son definitivamente más rapidos y contundentes. Aprovéchalo.

CAMMY





No te dará muchos problemas si sabes mantenerte lejos de sus agarres y sus presas. Golpes tipo Psicotriturador o Psicopuñetazo Volante inclinarán el combate de tu lado.

CHUN LI





Esta pizpireta chavalita es quizá más rápida que tú, pero sus golpes carecen de la contundencia necesaria. Busca el cuerpo a cuerpo, donde tu mayor corpulencia ha de imponerse.

DEE JAY





Evita los ataques frontales, pues con este tiparrón es poco menos que un suicidio. Los ataques aéreos pueden obrar maravillas, y la Patada en la Cabeza también.

DHALSIM





Pese a sus trucos de faquir en paro, sigue siendo más lento que una tortuga. Aprovéchate de ello con contínuos saltos, deslizamientos y ataques energéticos. Los golpes altos le pierden.

FEI LONG





Pese a su pequeño tamaño, este oriental posee un par de golpes que nos pueden poner en dificultades. Y ambos se efectuan en la corta distancia, así que toma distancia y emplea ataques energéticos.

GUILE





He aquí un combate para gente con agallas. Guile es un tipo muy duro, y si buscas el cuerpo a cuerpo, lo único que te aseguramos es que la sangre va a correr a borbotones.

HONDA





Pese a que en la corta distancia te puede poner en dificultades, es demasiado lento como para convertirse en un rival serio. Los ataques energéticos desde un extremo de la pantalla son la mejor solución.

KEN




Dicen que Ken es el único enemigo al que Bison tiene miedo. Pese a todo, busca el cuerpó a cuerpo y aprovecha tu mayor velocidad con secuencias de golpes repetidos.

SAGAT




Si bien sus golpes son tan poderosos como los tuyos , sus patrones de ataque son extremadamente simples. Varía en lo posible tus acciones y abusa del Psicopuño.

T. HAWK




¡Que no te coja!. Si respetas esta sencilla norma, el resto va a ser coser y cantar. Ante los ataques aéreos tiene pocos argumentos con qué responder. Ante los bajos, aun menos.

VEGA




Este es un combate sumamente complicado, debido a que Vega es tan veloz y fuerte como tú. Aun así, los barridos son su perdición. La Patada Deslizante y mucha paciencia son fundamentales.

BALROG




Balrog no sabe dar otra cosa que no sean puñetazos. Y frente al Psicotriturador no sabe que hacer. Utiliza a su vez la Patada Deslizante, debido a que su guardia está demasiado alta.

ZANGIEF




Lo dicho para Hawk sirve para Zangief. Con algunas diferencias: al mexicano le huele el aliento a tequila y al ruso a vodka. Y como te agarren, te van a echar el aliento encima.

NOVEDADES

PATADA DESLIZANTE



Más veloz y contundente, úsala en defensa para escapar de los ataques energéticos. Un golpe potenciado al máximo.

PROYECCIÓN



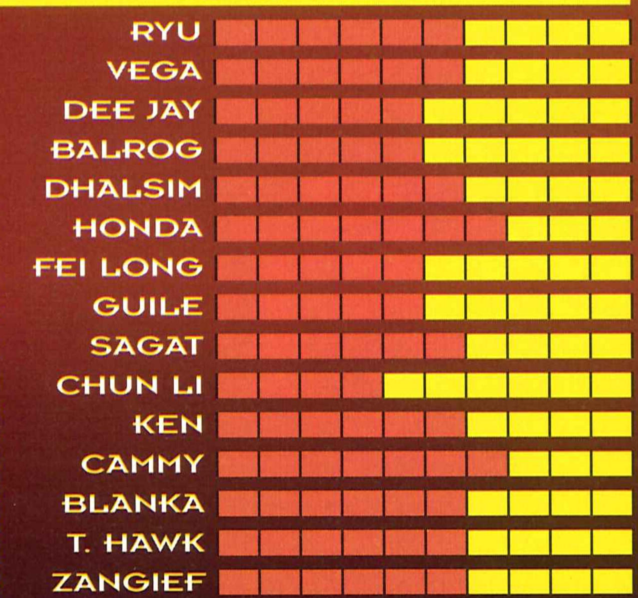
Las proyecciones y las presas son las mismas, pero los programadores han incluido una serie de animaciones nuevas.

PSICOTRITU



Un golpe capaz de recorrer la pantalla de un lado a otro destrozando a nuestro enemigo con una extraña energía azul.

M. BISON VS





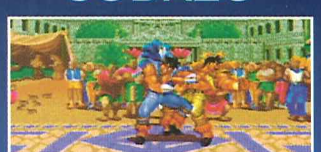
T. HAWK

Fecha de nacimiento: 21-7-59
Altura: 2,32 metros
Peso: 162 Kg
Grupo sanguíneo: O

La vida de este indio grandullón transcurría plácidamente hasta el día que la organización Shadowlaw le expulsó junto a su tribu de su tierra natal. Tuvieron que hacer de "espaldas mojadas", pero al revés y mudarse a México con todos los trastos.
Eso sí, antes de abandonar las soleadas llanuras de Oklahoma hizo la firme promesa, sobre la tumba de su madre, de reconquistar la tierra perdida. Lo que, sin embargo, le llevó a distanciarse de su querida madre, pues se encontraba en perfecto estado de salud y dicho juramento le pareció de muy mal gusto.
Dado su enorme tamaño y fortaleza se enroló en el mundo de la lucha libre, donde desarrolló una técnica de combate basada en los agarrones, estrangulaciones, codazos, perdiendo sin embargo velocidad en los desplazamientos sobre el ring.
La actuación de Thunder Hawk en este torneo es una verdadera incógnita. Pues por un lado su técnica de lucha es muy similar a la de Zangief, lo cual no es nada halagüeño, pero por otro el odio que le inspira M. Bison quizá le ayude a superarse. El tiempo hablará.

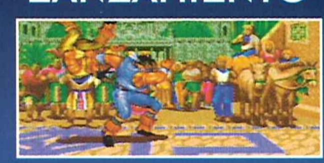
GOLPES ESPECIALES

CODAZO



Pulsa Adelante más Patada Media o Fuerte.

LANZAMIENTO



Pulsa Adelante más Puñetazo Medio.

ESTRANGULAMIENTO



Pulsa Adelante más Puñetazo Fuerte. Cruel, vandálico, soez y asesino.

GOLPE TRUENO

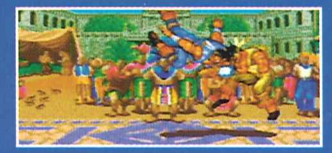




Pulsa Adelante, Abajo, Abajo-Adelante junto con cualquier botón de puñetazo.

HALCÓN





En pleno salto, pulsa los tres botones de puñetazo simultaneamente.

MOLINETE





Realiza un giro de 360º con el pad junto al adversario, y pulsa el botón de puñetazo.

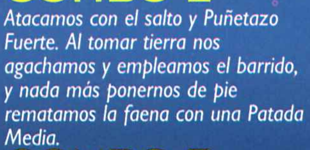
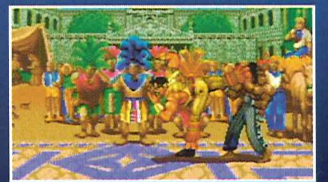
COMBOS

COMBO 1

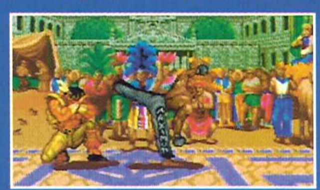
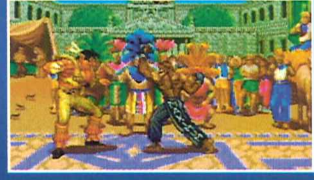


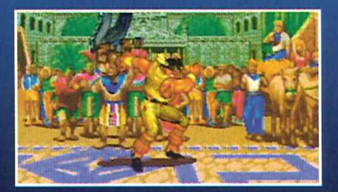


COMBO 2

COMBO 3



COMBO 1

Cuando el malo de turno corra hacia nosotros nos agachamos y le soltamos un Puñetazo Medio. Nos levantamos y le atizamos una Patada Fuerte y le rematamos con el Golpe del Trueno.

COMBO 2

Atacamos con el salto y Puñetazo Fuerte. Al tomar tierra nos agachamos y empleamos el barrido, y nada más ponernos de pie rematamos la faena con una Patada Media.

COMBO 3

Contra advrsarios que abusan de las patadas altas es fácil zafarse mediante la sencilla maniobra de agacharnos. Una vez esquivado no hay más que correr hacia el truhan y darle un buen abrazo... del oso.

T. HAWK VS.

Su escasa velocidad y la ausencia de bolas de fuego en su repertorio de golpes son su principal lacra. Por otra parte, si sabes aprovechar su gran envergadura quizá puedas compensarlo en parte. Como consejos generales, busca siempre la corta distancia. No es un favorito. Sinceramente, es todo lo contrario.

BISON




Lo más probable es que su gran rapidez acabe haciéndonos picadillo. No corras hacia él impetuosamente o lo pagarás caro. El Vuelo del Halcón es nuestra única posibilidad.

BLANKA




Este bicho grotesco y truhán conoce bien la manera para que no le pongamos las zarpas encima: la electricidad. Para evitar los calambres, emplea barridos y golpes bajos.

CAMMY




Una de las luchadoras con las que podemos aprovechar las ventajas de nuestra mayor envergadura. Sitúate a una distancia prudencial y lanza golpes largos.

CHUN LI




Lo dicho para Cammy vale contra esta pequeña muchachita de ojos rasgados. Contra sus ataques aéreos, nada mejor que el Golpe del Trueno. Y si la agarramos, mejor que mejor.

DEE JAY




Este luchador, pese a ser más pequeñito que nosotros, tiene un alcance en sus piernas similar al nuestro. Lo mejor es atacarle mediante saltos y Puñetazos Fuertes. Puede ser un combate muy interesante.

DHALSIM




Por fin un adversario más lento que nosotros mismos. El truhán evitará que le agarremos gracias a sus golpes largos. Es aconsejable los ataques aéreos, pues su Fuego Yoga es criminal.

FEI LONG



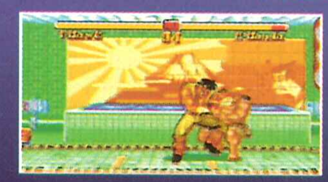

Frente a un rival tan rápido debemos hacer buena economía de movimientos, pues en el momento en que bajemos la guardia caerá sobre nosotros como un rayo. El Molinete puede destrozarlo.

GUILE




Seamos prudentes y actuemos a la defensiva, pues este tipo nos puede hacer literalmente picadillo. Ante ataques alocados responderá con la Flash Kick. Así, dejemos que sea él el que venga hacia nosotros.

HONDA




Dos pesos pesados frente a frente. Su multipalmada nos puede hacer trocitos si nos precipitamos. No uséis ataques aéreos, sino barridos y golpes bajos.

KEN




Dada la extrema lentitud de nuestro fortachón, lo vamos a pasar chungo cuando nos ataquen con las Bolas de Energía. Y si intentamos saltarlas, nos machacará con el Puño de Dragón.

SAGAT



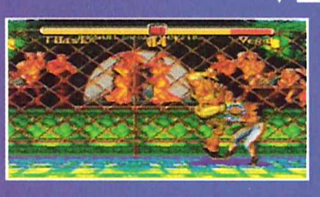

Al ser tan grande, las patadas de Sagat tienen un doble impacto, es decir, nos golpean en dos sitios diferentes. Por eso, es mejor esperar agachados y abusar de los barridos.

RYU



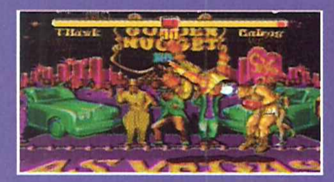

Ya sabeis, que como al condenado le dé por lanzar sus Bolas de Energía, las cosas se van a poner muy, pero que muy feas. Aprovecha tu mayor envergadura, y si le ves despistado, Molinete al canto.

VEGA




Poco menos que un suicidio. Lo aconsejable es valor y al toro, correr hacia el español y lanzarse a un frenético intercambio de golpes, usa el estrangulamiento o el codazo si es necesario.

BALROG




Debemos atacar por donde no les gusta a los boxeadores que les ataquen: a la altura de las piernas o mediante saltos. El golpe del Halcón puede ser definitivo si luchamos con cabeza.

ZANGIEF




Quizá el único combate en el que a priori contamos con ventaja. Pues aunque el sistema de lucha es muy similar entre ambos, si empleamos el Golpe del Trueno o el del Halcón saldremos adelante.

ESPECIALES........

HALCÓN



Es un ataque aéreo sumamente versátil, rápido y plenamente efectivo. Y sencillo.

MARTILLO



Posiblemente el golpe más brutal de todo el campeonato. Desgraciadamente, algo chungo.

T. HAWK VS
M. BISON
VEGA
DEE JAY
BALROG
DHALSIM
HONDA
FEI LONG
GUILE
SAGAT
CHUN LI
KEN
CAMMY
BLANKA
RYU
ZANGIEF

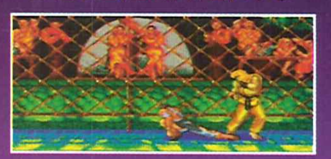
VEGA


Fecha de nacimiento: 27-1-1967
Estatura: 1,83 Metros
Peso: 94 Kg
Grupo Sanguíneo: o

De sangre noble, Vega ha conseguido combinar satisfactoriamente el milenario arte de los Ninjitsu japonés con las habilidades aprendidas como matador de toros.
El resultado es un precioso y mortal ballet que le ha ganado el sobrenombre de "el Spanish Ninja".
Vanidoso y egoísta, Vega vive con la filosofía de la belleza es fuerza, y utiliza una máscara para evitar que su bella cara resulte dañada durante la lucha.
Ferviente admirador de Jesulín de Ubrique desde sus comienzos, este guerrero-matador de toros aspira a lograr el mismo éxito con las mujeres que su ídolo y coleccionar cientos de prendas íntimas femeninas Esto explicaría el por qué de proteger su bello rostro. Unas cicatrices en la cara truncarían totalmente su carrera.
Su participación en el torneo de artes marciales supone una forma de revelarse contra los detractores de la fiesta de los toros, a la vez que para demostrar que se puede ser torero sin tener que ponerse delante de un toro.
Tan loables motivos nos inducen a contarle entre los más firmes candidatos al triunfo final.

GOLPES ESPECIALES

DESLIZAMIENTO



Presiona abajo más patada fuerte y realizarás un rápido ataque.

SALTO ATRÁS



Presiona simultáneamente los tres botones de puñetazos.

ESTOCADA PUNZANTE



Manten presionado abajo durante dos segundos. Luego pulsa arriba más cualquier botón de puñetazos.

AGARRÓN AIRE

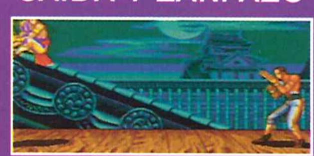






Presiona abajo durante 2 segundos. Pulsa después arriba más cualquier botón de patadas. En el aire, ve hacia el rival y pulsa arriba más un puñetazo.

CAÍDA Y ZARPAZO







Presiona abajo durante 2 segundos. Después pulsa arriba más un botón de patadas. En el aire, ve hacia el rival y pulsa adelante más un puñetazo

IMPULSO







Salta hacia el borde trasero de la pantalla. Cuando empieces a caer gira el pad en la dirección contraria. Vega rebotará.

VOLTERETA Y ZARPAZO



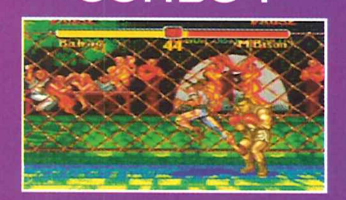




Manten presionado atrás durante 2 segundos. Después pulsa adelante más cualquier botón de puñetazos. La estocada será letal.

COMBOS

COMBO 1







COMBO 2







COMBO 1

Salta hacia tu oponente con un puñetazo fuerte o con una patada fuerte. Cuando caigas golpea rápidamente con un puñetazo débil. Termina la combinación con un veloz deslizamiento.

COMBO 2

Comienza saltando para dar una patada fuerte. Nada más caer utiliza un puñetazo fuerte y encadénalo con otro puñetazo medio.

COMBO 3

Inicia el movimiento con una estocada punzante. En cuanto caigas al suelo realiza una patada fuerte y baja, y concluye con una voltereta con zarpazo o con un puñetazo fuerte que dará buena cuenta de tu rival.

COMBO 3







VEGA VS.

Velocidad y efectividad son las armas de Vega para ganar el Torneo. Su habilidad para esquivar proyectiles y ataques aéreos unida al largo alcance de sus golpes, convierten a este luchador en uno de los mejores. Utiliza su ventaja en el suelo para tener a raya al rival y poder preparar los super movimientos.

BISON





La enorme habilidad de Vega a la hora de esquivar ataques aéreos, le confiere una sustancial ventaja contra Bison. Evita sus ataque y cae detrás para golpear a placer.

BLANKA





Los personajes lentos y pesados son un mínimo problema para Vega. Sus largos ataques le permiten causar daño sin tener que exponerse al contraataque del rival.

CAMMY





Moverse por todo el escenario puede servir para encontrar en algún momento la oportunidad de golpear sin problemas. Tras la realización de un golpe, Cammy se vuelve extremadamente vulnerable.

CHUN LI





El amplio catálogo de golpes rápidos y a distancia de este luchador es una garantía de éxito frente a Chun Li. Intenta atacar rápidamente y escapar acto seguido.

DEE JAY





La velocidad de realización de la voltereta y zarpazo la convierte en una arma temible en las manos de un jugador experto. Combina esta técnica con cualquier otro tipo de ataque rápido y de largo alcance.

DHALSIM





Dhalsim tiene buenos golpes, pero todos ellos tiene en común una velocidad de realización muy lenta que nos permite adelantarnos al movimiento y contrarrestarlo sin problemas.

FEI LONG





Fei Long es un luchador temible en las distancias cortas, por eso es mejor basar nuestra estrategia en realizar ataques desde muy lejos. La estocada punzante es muy efectiva contra este guerrero.

GUILE





De nada le van a servir a Guile sus potentes patadas si no le damos la ocasión de probarlas. Ataca siempre con movimientos rápidos y lejanos. Si caes cerca, golpea y sal corriendo.

HONDA





Siempre que no nos enfrentemos "cara a cara" tenemos todas las posibilidades de ganar este combate. Ataca por alto y no te olvides de usar los super movimientos.

KEN




Evita la patada huracán de Ken con un simple deslizamiento que te permitirá coger desprevenido al americano. Golpea lo más fuerte que puedas y sal corriendo.

SAGAT




La caída libre con zarpazo es un golpe muy efectivo que, bien realizado, se puede combinar fácilmente con cualquier otro ataque. Explota esta característica contra este luchador.

T. HAWK




La tremenda lentitud de movimientos de Hawk le hace ser un perfecto blanco en el que probar todos aquellos golpes especiales que afectan a la zona alta del cuerpo del rival.

RYU




Aún no existe una bola de fuego lo suficientemente efectiva como para detener a Vega. Cualquier intento de lanzarnos una puede y debe terminar en un maravilloso ataque por bajo.

BALROG




Mientras no nos acerquemos demasiado a los poderosos puños de Balrog no tendremos nada que temer. Ataca desde lejos y mide tus saltos para no quedar demasiado desprotegido.

ZANGIEF




Da gusto enfrentarse a Zangief porque encaja a la perfección cualquier golpe que le demos. Desde esta páginas os recomendamos la estocada punzante y la caída libre con zarpazo. Son geniales.

NOVEDADES

NOVEDAD 1



Poder usar las paredes para golpear es una opción que no debemos de desaprovechar.

NOVEDAD 2



Los saltos atrás son ahora una posibilidad más que tenemos a la hora de esquivar golpes.

NOVEDAD 3

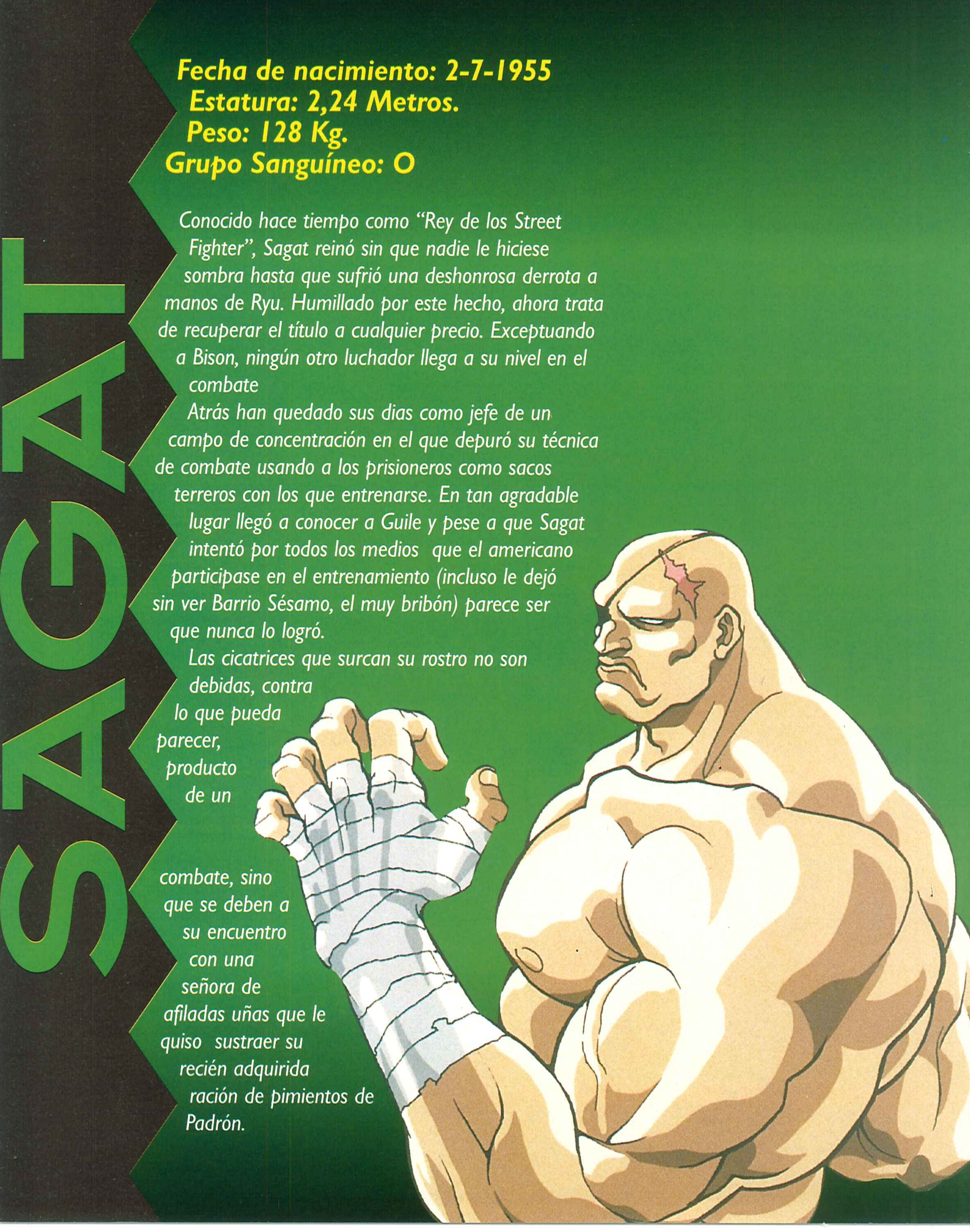


Los golpes de siempre incluyen ahora nuevas animaciones que hacen más realista el golpe.

VEGA VS

- M. BISON
- RYU
- DEE JAY
- BALROG
- DHALSIM
- HONDA
- FEI LONG
- GUILE
- SAGAT
- CHUN LI
- KEN
- CAMMY
- BLANKA
- T. HAWK
- ZANGIEF

SAGAT



Fecha de nacimiento: 2-7-1955
Estatura: 2,24 Metros.
Peso: 128 Kg.
Grupo Sanguíneo: O

Conocido hace tiempo como "Rey de los Street Fighter", Sagat reinó sin que nadie le hiciese sombra hasta que sufrió una deshonrosa derrota a manos de Ryu. Humillado por este hecho, ahora trata de recuperar el título a cualquier precio. Exceptuando a Bison, ningún otro luchador llega a su nivel en el combate

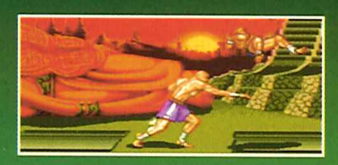
Atrás han quedado sus dias como jefe de un campo de concentración en el que depuró su técnica de combate usando a los prisioneros como sacos terreros con los que entrenarse. En tan agradable lugar llegó a conocer a Guile y pese a que Sagat intentó por todos los medios que el americano participase en el entrenamiento (incluso le dejó sin ver Barrio Sésamo, el muy bribón) parece ser que nunca lo logró.

Las cicatrices que surcan su rostro no son debidas, contra lo que pueda parecer, producto de un combate, sino que se deben a su encuentro con una señora de afiladas uñas que le quiso sustraer su recién adquirida ración de pimientos de Padrón.

GOLPES ESPECIALES

LANZAMIENTO





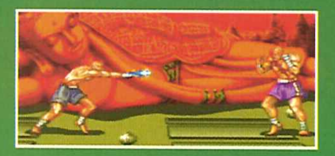
Para lanzar a tu rival por encima de tu cabeza y mandarle lejos de tí, debes de pulsar estando cerca de él adelante más puñetazo fuerte o medio.

PATADA BAJA

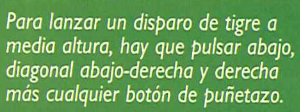


Estando agachado, debes de pulsar patada fuerte.

BOLA ALTA







Para lanzar un disparo de tigre a media altura, hay que pulsar abajo, diagonal abajo-derecha y derecha más cualquier botón de puñetazo.



BOLA BAJA

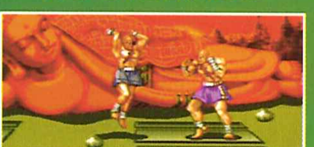
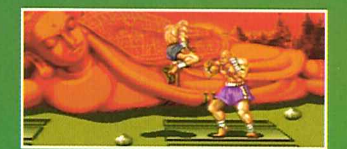




Para lanzar un disparo de tigre a baja altura, hay que pulsar abajo,, diagonal abajo-derecha y derecha más cualquier botón de patada.



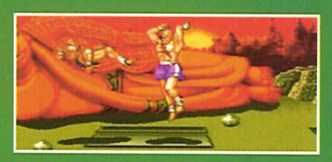
RODILLAZO


Pulsa abajo, diagonal abajo-derecha, diagonal arriba-derecha más cualquier botón de puñetazo al finalizar el movimiento de pad.

TIGER UPPERCUT





Presiona derecha, abajo y diagonal abajo-derecha más cualquier botón de puñetazos al finalizar el movimiento de pad.

COMBOS

COMBO 1





COMBO 2





COMBO 1

Esta es una combinación tremendamente efectiva y que se basa en un solo golpe. Iníciala con una patada fuerte en todo lo alto. Sigue con otra desde el suelo y termina con otra más a media altura.



COMBO 2

Salta hacia el rival propinándole una patada fuerte. Acompáñala de otra débil y prepara rápidamente un poderoso uppercut.

COMBO 3

Empieza la combinación con una patada fuerte en el aire. Tan pronto como caigas al suelo prepara otra pero esta vez a baja altura y aprovecha esta posición para hacer un definitivo Uppercut que acabará con tu rival.

COMBO 3





SAGAT VS.

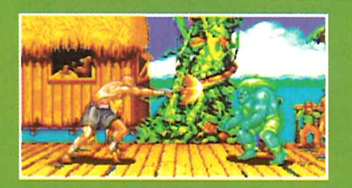
Sagat no ha mejorado mucho su técnica de combate en este cartucho. Al igual que Guile, también ha visto mermadas sus habilidades anteriores. Por ejemplo, el tiempo de recuperación tras un lanzamiento de energía ha aumentado, con lo que la vulnerabilidad de este luchador se ha situado en un nivel peligroso.

BISON




La agilidad de Sagat bien utilizada nos va a permitir situarnos siempre tras Bison a poco que preveamos sus movimientos. Golpear con las piernas a baja altura nos librará de la necesidad de acercarnos demasiado.

BLANKA




Acabar con Blanka no debe plantear muchos problemas a Sagat. Si aprovechamos la excepcional ventaja que nos brinda la rapidez y la potencia de sus patadas no perderemos el combate.

CAMMY




Para vencer este combate hay que detener como sea los ataques por alto de Cammy y esquivar sus ataques por bajo con rápidas patadas. Si se consigue esto, no habrá que temer mayores problemas.

CHUN LI




Los ataque por alto siempre van a beneficiar a Chun LI, por eso es preferible coger a la china en el suelo y basar todos nuestros ataques en el gran alcance de nuestras patadas.

DEE JAY




Contra Dee Jay podemos utilizar muchos golpes diferentes. El uppercut por ejemplo nos puede servir para librarnos del acoso del jamaicano, mientras que el Tiger Shot va de miedo para mantenerle alejado.

DHALSIM




Los golpes de Dhalsim tiene un buen alcance, pero carecen de la rapidez necesaria para vencer la agilidad de Sagat. Sacar el jugo a esta ventaja es algo relativamente sencillo.

FEI LONG




En un combate cuerpo a cuerpo la cosa está muy igualada, pero en los ataques a distancia Sagat tiene ventaja. Teniendo esto en cuenta no creemos que se pueda perder el combate.

GUILE




Las patadas de Sagat tienen mayor alcance que las de Guile, por eso si el americano quiere vencer tendrá que arriesgarse acercándose mucho. Este es el momento de atacar.

HONDA




Honda es presa fácil de los rodillazos de Sagat. La rapidez de este golpe siempre descompone al japonés que queda preparado para recibir algún golpe más.

KEN





La gran altura de Sagat es un grave problema a la hora de enfrentarse a Ken. Incluso en la posición de defensa es vulnerable, pero con un poco de vista es posible sacar provecho.

RYU





El salto de Sagat es muy poderoso. Si estamos atentos podremos anticiparnos a los lanzamientos de Ryu y caerle encima con todo el peso de nuestros pies. No puede fallar.

T. HAWK

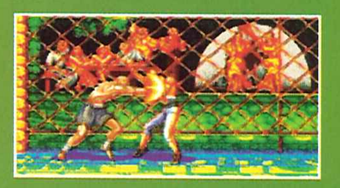




T. Hawk no es rival para Sagat. El tailandés es especialista en deshacerse de enemigos grandes y el mejicano no es una excepción. Las patadas bajas funcionan de maravilla.

VEGA





La agilidad de Vega se ve perfectamente compensada por el gran alcance de las patadas del tailandés. Sin embargo, los depurados ataques del español no siempre son fáciles de parar.

BALROG





Balrog es un simple comparsa ante un experimentado Sagat que base sus ataques en rápidas acciones por bajo. Eso si, si usamos un Tiger shot deberá de ser desde muy lejos para no exponernos demasiado.

ZANGIEF





Caer cerca de los brazo de Zangief es perder el combate con toda seguridad. Para evitar esta circunstancia, nada mejor que un oportuno Uppercut que nos libre de tan molesta presencia.

NOVEDADES

NOVEDAD 1



La animación del rodillazo también ha sido mejorada y ahora incluye nuevos planos.

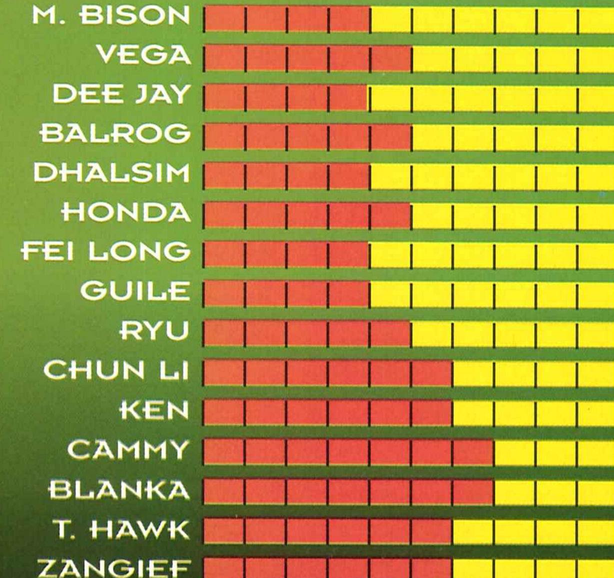
NOVEDAD 2





Nuevas animaciones se han venido a unir a las que este enorme luchador tenía en anteriores entregas. El resultado salta a la vista y pone una nota original al conjunto.

SAGAT VS



PUNTOS DE IMPACTO BÁSICOS

Estamos de acuerdo que de lo que se trata es de pegar. Puñetazos y patadas ,amén de otras técnicas especiales, nos catapultarán al triunfo final en el torneo más importante de artes marciales.. Pero para ser verdaderos maestros no debemos limitarnos a pegar a tontas y a locas, pues el impacto será más poderoso cuanto más ajustados sean nuestros ataques.

Básicamente, existen tres puntos de impacto: cabeza, torso y pies. Podemos pegar en la cabeza mediante un salto, en el torso mientras estemos de pie (a la larga son los ataques más productivos) y en los pies mientras estamos agachados. Este último tipo, aunque no quita demasiada energía cuenta con la ventaja de que hará caer al rival.

Para que una combinación sea verdaderamente efectiva, debemos alternar nuestros impactos entre estos tres puntos. De hecho, la mayoría de las combinaciones siguen un esquema sumamente sencillo: golpe con salto a la cabeza, golpe o barrido en las piernas para desequilibrar al contrincante, y como puntilla algún tipo de ataque contra el cuerpo. Por eso, la alternancia y la variedad debe privar sobre lo espectacular.



SUPER NINTENDO

-MISMO LUCHADOR EN LA OPCIÓN GRUPO:



Entra en la opción "GROUP BATTLE" y en la pantalla BATTLE MODE SELECT pulsa L, R, L, R, L, R, R, L en el segundo pad. Si escuchas el grito podrás escoger al mismo luchador 8 veces.

-PANTALLA DE ELECCIÓN DE MANDOS:



Antes de comenzar un combate en cualquier opción pulsa SELECT y mantenlo presionado unos instantes.

-RAPIDEZ PARA LUCHAR:



Elige en la pantalla del título Tournament y una vez dentro haz que se ilumine la palabra END y observa lo que ocurre pulsando cualquier botón.

-UN NUEVO Y ESCONDIDO COLOR:



Como sabes puedes cambiar el color de tu luchador tantas veces como teclas hay en el juego. Ahora bien si en la pantalla PLAYER SELECTION presionas un botón durante algunos segundos encontrarás el octavo color.

CODIGOS ACTION REPLAY

SUPER NES

7E05-3190............Energía ilimitada para jugador 1
7E05-EA00............Movimientos especiales en salto para jugador 1
7E05-D002............Jugador 1 sólo necesita ganar un round
7E05-E609............Jugador 1 puede lanzar bolas de fuego a Ryu
7E05-D300............Autofire para jugador 1
7E05-2401............El jugador 1 se recupera rápidamente de las bolas de fuego
7E05-9C01............Super velocidad para el jugador 1
7E05-9801............Jugador 1 es invisible
7E06-6E00............Jugador 1 nunca queda atontado
7E05-3702............Jugador 1 combina puñetazo dragón y patada huracán
7E05-3706............Jugador 1 lanza bolas de fuego rojas
7E08-110X............Jugador 1 lucha contra el mismo rival durante todo el torneo (Sustituye X por un número de 0-F)
7E05-3602............Cambia de color los luchadores cuando les golpeas
7E05-3430............Saltos super altos
7E06-A701............Bolas de fuego más sencillas
7E05-3700............Ryu sólo lanza bolas normales
7E05-2801 + 7E05-2C01 ......Movimientos especiales a cámara lenta
7E07-7190............Energía ilimitada para jugador 2
7E08-2A00............Movimientos especiales en salto para luchador 2
7E08-1300............Jugador 2 lanza bolas rápidas a Ryu
7E07-6401............Autofire para el jugador 2
7E07-DC01............El jugador 2 se recupera rápidamente de las bolas de fuego
7E07-DB01............Jugador 2 es invisible
7E08-AE00............Jugador 2 nunca queda atontado
7E07-7702............Jugador 2 combina puño dragón y patada huracanada
7E07-7706............Jugador 2 lanza bolas rojas como normales
7E05-D10X............Jugador 2 combate al mismo rival durante el torneo (Sustituye X por un número entre 0 y F)
7E07-7602............Cambia color luchadores cuando los golpea el luchador 2
7E07-7430............El luchador 2 posee salto super alto
7E08-E701............Las bolas de fuego son más sencillas de lanzar
7E07-7700............Ryu sólo lanza bolas de fuego normales
7E00-BF10............No hay decorados
7E1D-3F0A............Velocidad turbo

MEGADRIVE

003BE 6602E............Usa este código antes de cualquier otro
FF80C 10000............Movimientos especiales en salto para el jugador 1
FF83C 10000............Lo mismo para el jugador 2
FF803 D0090............Energía ilimitada para el jugador 1
FF833 D0090............Lo mismo para el jugador 2
FF80C 20001............Jugador 1se inflama cuando le golpean
FF83C 20001............Lo mismo para el jugador 2
FF828 A0002............Jugador 1 sólo necesita ganar un round
FF858 A0002............Lo mismo para el jugador 2
FF807 50001............Velocidad extra turbo para el jugador 1
FF837 50001............Lo mismo para el jugador 2
FF80B 40000............El jugador 1 siempre puede lanzar bolas de fuego
FF83B 40000............Lo mismo para el jugador 2
FF801 B0000............El jugador 1 es más rápido
FF831 B0000............Lo mismo para el jugador 2
FF806 20012............Un sólo golpe derrota al jugador 1
FF836 20012............Lo mismo para el jugador 2
FF803 E0011............Extraños movimientos especiales para el jugador 1
FF833 E0011............Lo mismo para el jugador 2
FF804 00011............Saltos bajos y movimientos especiales para el jugador 1
FF834 00011............Lo mismo para el jugador 2
FF97E B0000............Empezar a pelear antes de ser presentados

MERCHANDISING

UN GRA
LLAMADO S

Cuando hablamos de Street Fighter II, todo el mundo piensa rápidamente en la recreativa o en los cartuchos de Mega Drive o Super Nintendo. Es lógico. En España el fenómeno no ha pasado de este ámbito, pero conviene saber que en el resto del mundo "Street Fighter II" es un asunto tan importante que ha despertado la atención de muchos otros campos tan ajenos a los videojuegos como son los comics o el negocio discográfico. No nos vamos a engañar, cuando una empresa invierte su dinero en un producto es porque espera compensar el desembolso realizado. En las siguientes páginas os vamos a contar todo aquello que, amparado por el éxito de S.F. II, está inundando las estanterías de los comercios de medio mundo. Seguro que os sorprende.

Hoy en día. cuando hablamos de Street Fighter II (o cualquiera de sus secuelas, entre las que podríamos contar su versión Pin-Ball), nos estamos refiriendo a un juego que ha sobrepasado las barreras de la popularidad a nivel mundial (como pasase anteriormente con el Tetris) gracias a un innovador sistema de combate. Pero, ¿cual ha sido la causa de que tras cuatro básicas alteraciones, y siguiendo el esquema original, aún esté situado en el podium de los más grandes?.
En gran parte esto es debido a que ante cada nuevo lanzamiento, Capcom da puertas abiertas a las distintas empresas y editoriales para que pongan a la venta toda una serie de artículos relacionados con SFII. Y como todo lo que vende, Street Fighter II

Artículos tan curiosos como estos son habituales en las tiendas de países como Estados Unidos, Japón o China

N NEGOCIO
TREET FIGHTER

cuenta con una serie de productos de mercado entre los que se pueden encontrar pins, camisetas, pegatinas, figuras, etc, de muy variadas formas y tamaños. Pero además de estos artículos fácilmente localizables por un fan de cuarta categoría, se encuentran otros con algo más de prestigio (algo más difíciles de ver), como pueden ser los CDs que recogen la banda sonora original de la recreativa. En muchos casos, el material existente no suele salir de su país de origen, en este caso Japón, donde se encuentran todo tipo de posters, camisetas, revistas profesionales, figuras (la última y más curiosa figura SFII que he visto ha sido una de Guile/Terminator), cómics, libros de ilustraciones y, en fin, el sueño de todo fan nº 1.

En Japón, como todos sabéis, una de las principales industrias del ocio es la del manga, en el cual se invierte una cantidad de papel mensual que supera con creces al utilizado para hacer papel higiénico. Como era de esperar, Street Fighter II tiene su versión en papel (y más de una, por cierto), y van desde tiras de prensa cómicas hasta el más puro mete-tortas, de las cuáles vamos a tratar de comentaros las más conocidas





Un interesante ejemplo del éxito de S.F. II lo constituyen los comics, mangas o manwas. Traducidos a varios idiomas, contribuyen a mantener vivo el fenómeno.

Street Fighter II

Guionizado y dibujado por Masaomi Kanzaki, conocido en nuestro país por sus obras Xenon y Ashguine (ambas publicadas por Planeta Agostini). Tal vez sea esta la representación gráfica más importante de Street Fighter II en forma de cómic. Los personajes del videojuego cobran vida de una manera espectacular gracias a que Kanzaki ha aportado a cada personaje una forma de ser que se les adapta perfectamente. Así, Ryu es un creído con gran corazón y amante de las broncas, y Honda un viejo verde que imparte disciplina a sus alumnos. Además, junto a los de siempre han sido creados para la ocasión una serie de personajes que ayudan a que el guión sea, si cabe, aun más entretenido. Originalmente, este manga fue recopilado en dos tomos y publicado en blanco y negro por Tokuma Shoten Intermedia en el año 1993, pero al pasar las barreras orientales, fue coloreado para su lanzamiento en el mercado yankee, siendo de esta manera como nos va a ser ofrecido en nuestro país por la editorial Glenat en breves fechas (ver Nintendo Acción nº 24).

Los Cuatro Cuadros Manga

Este es el nombre con el que se dan a conocer en Japón las tiras cómicas



Al igual que Snoopy o Garfield, los personajes de S.F. II acuden diariamente a su cita con la prensa. Tiras como las que podéis ver en la imagen superior han contribuido a mostrarnos aspectos poco conocidos de nuestros ídolos.

publicadas en periódicos, revistas y otras publicaciones. Tienen una diferencia fundamental con las tiras de prensa que conocemos de toda la vida, y es que estas tiras se leen de arriba a abajo, y no de derecha a izquierda como las tradicionales. Hasta el momento hemos localizado dos colecciones distintas de mangas en tiras sobre Street Fighter II.

La primera es la obra de Takashi Hashigura, dibujada en parte a color (un sistema que no suelen utilizar mucho) y en parte en blanco y negro.

Aquellos que conozcan perfectamente el juego (incluidos sus errores) no encontrarán ninguna barrera en el hecho de que no hayan sido traducidas a ninguna lengua occidental, pues casi todos los chistes están inspirados en algún detalle curioso del videojuego.

Algunas de las tiras se relacionan con otras, como es el caso de la creación de Super Dhalsim (4 tiras), pero no es lo más normal.

La segunda obra está recopilada en un tomo titulado "Street Fighter II: El imperio de los cuatro cuadros manga", y recopila todos aquellos chistes que la editorial Futubasha ha conseguido de diferentes dibujantes. No tiene una sola tira a color y recoge una gran diversidad de estilos, incluido el popular Super Deformer.

El Manwa.

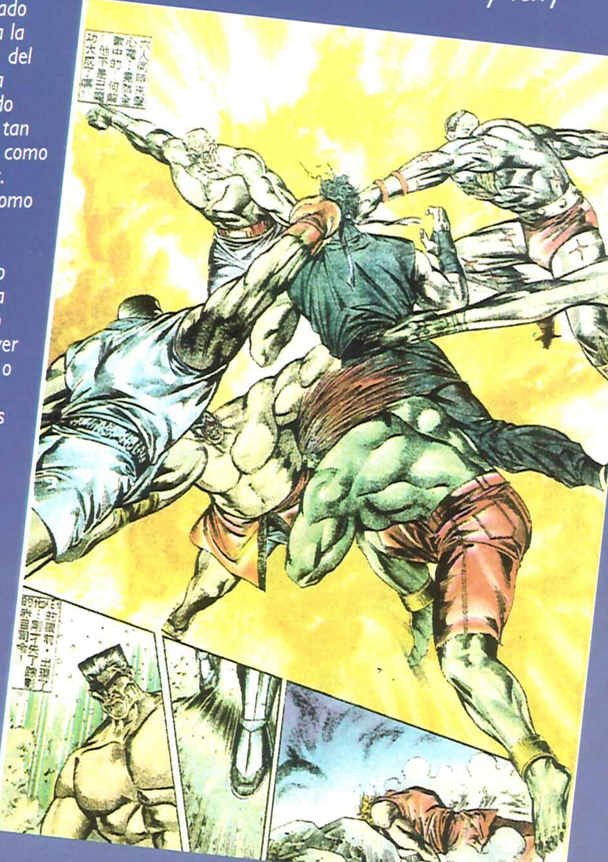
Además de las versiones manga, SF II cuenta con una versión manwa. El manwa es el término con el que se conoce el cómic chino, y es esta versión china una de las más antiguas (más de tres años). Está dibujada a todo color (como la mayoría de los manwas) por Minomu Okeru y tiene una calidad gráfica muy alta en armonía con un majestuoso guión que te lleva de sobresalto en sobresalto.

La historia es sumamente compleja, y debido a que su publicación (semanal) ha durado mucho tiempo, el autor se ha servido de las secuelas del video juego para ir renovando sus guiones., apareciendo, por ejemplo, el personaje doble de Ryu.

Pero no es lo único que Okeru ha utilizado para impresionar a los lectores, pues también ha utilizado personajes de otros juegos de lucha, como son Lee Pailong (de Art of Fighting) y Terry Bogart (de la saga Fatal Fury).

¿Que cómo puede ser esto, si Neo Geo no le cedería nunca los derechos de sus personajes a Capcom?. Pues por el simple truco de cambiarles el nombre,

El mercado nacido a la sombra del juego ha explotado campos tan diversos como el cómic. Paises como Japón, Estados Unidos o China ya saben lo que es ver a Sagat o Blanka impresos a todo color.





De todas las versiones realizadas en papel, la norteamericana es sin duda la más atractiva visualmente hablando.Seguro que a más de uno estas viñetas les recordarán rápidamente las aventuras de Batman, Spiderman o el Capitán América.

aunque se les note demasiado el plumero.

El cómic Book

Como tampoco era de extrañar, los americanos metieron mano al asunto ese del Street Fighter bastante antes que el resto de paises, y digo Street Fighter porque hacer referencia al argumento de la primera entrega del juego, recordando cómo Ryu venció con su Sho-Ryu-Ken (Puño del Dragón) a Sagat, marcándole para siempre.

Este cómic, publicado por Malibu Comics, sigue la línea de las distintas versiones de Street Fighter II, y probablemente sea la peor dibujada, aunque no por ello menos entretenida.

El Anime

"Street Fighter II, la película" es uno de los films de anime más alucinantes de los últimos tiempos. Los personajes resaltan de una manera inigualable debido a la perfección de los decorados (que parecen auténticos). Dicho film ha tenido una gran acogida en el país del sol naciente, y mucho nos tememos que mientras una editorial americana no se arriesgue a comprar sus derechos y traerla a occidente, muy pocas posibilidades tendremos de verla por nuestras tierras doblada al español (por no decir ninguna).

En cuanto al resto dee artículos, no podemos terminar este repaso sin nombrar por lo menos el importante negocio abierto con las camisetas, bandas sonoras y figuras que arrasan en Japón. En fin, los japoneses son así...

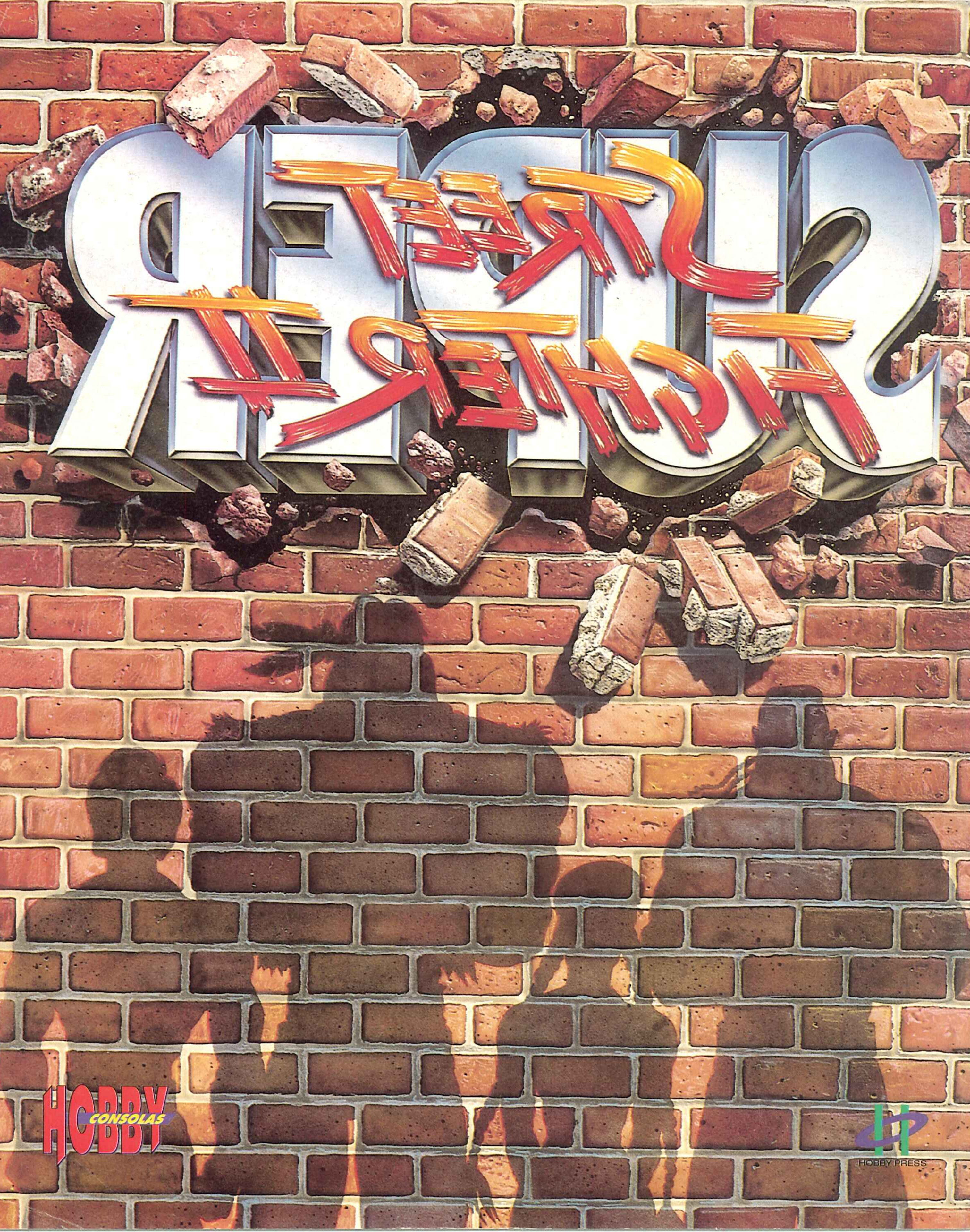
Sergio Herrera
Editor de Japan Anime Fancine

(Nota de Redacción: Agradecemos sinceramente la colaboración prestada por J.A.F para la obtención de material gráfico).





El cine de animación tampoco se ha quedado impasible ante el éxito de Street Fighter II y se ha rendido a sus encantos con una interesante película.


SUPER
STREET
FIGHTER II
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS